
112 PAGINAS Y 2 CD-ROMS CON TODA LA DATA DE LA EXPOSICION E3
XTREME PC
LA REVISTA MAS ACTUALIZADA DE JUEGOS PARA PC
AÑO 4 • NUMERO 44
ARGENTINA $ 7,90 • BOLIVIA $ 29 • CHILE $ 2.990
PARAGUAY G 21.900 • URUGUAY $ 75 • VENEZUELA $ 3.700
¡1.5 GB del mejor software!
Demos de: Arcanum, Tropico,
Z-Steel Soldiers, Echelon, eRacer,
y los videos exclusivos de E3!
Duke Nukem Forever,
Max Payne, Warcraft III y
Hidden & Dang
¡Lara Croft fue! Ahora Core nos muestra
PROJECT EDEN
ADEMAS, EN ESTE NUMERO:
INFORME ESPECIAL EXPO E3
¡Recorrimos toda la exposición y te mostramos como nadie los juegos más calientes del 2001!
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN
MAX PAYNE
DUKE NUKEM FOREVER
JEDI KNIGHT II
MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT
NEED FOR SPEED: MOTORCITY ONLINE
¡CON FOTOS SUPER EXCLUSIVAS!
EDITORIAL POWER PLAY
www.editorialpowerplay.com
ISSN 0329-5222
00044
¡Y UNA GUIA SENSACIONAL PARA EL JUEGO DEL MOMENTO: BLACK & WHITE!

XTREME PC

AÑO 4 • NUMERO 44



EDITORIAL

LA E3 DEL 2001

Salvajes. Héroes indomables. Guerreros temibles. Terrores de las salas de prensa. Todavía mientras escribo esto los veo tirados en un sillón, con los ojos rojos y una sonrisa demacrada. No es cosa fácil viajar durante horas y horas, con el cansancio acumulado de una semana continua de trabajo, y encima venir escribiendo para la nota central de este número. Sí, mucho de lo que van a leer sobre la E3 fue redactado a diez mil metros de altura, en un avión. Claro, no podemos olvidar a Mad Max, a Fito y a Jerry, que desde la redacción también pusieron fuerza para que todo saliera perfecto.

El equipo de Editorial PowerPlay que se trasladó a la Electronic Entertainment Expo de este año tuvo una triple misión que llevar a cabo. No sólo debió cubrir todos los aspectos de la convención más grande e importante de la industria del entretenimiento digital, sino que mientras duró la estadía en Los Angeles estuvo saliendo al aire en vivo y diariamente a través de la Rock & Pop para el programa *Cuál es* que conduce Mario Pergolini y su equipo.

Al mismo tiempo, el área de juegos de Datafull.com a cargo de Xtreme PC y Next Level fue actualizada cada día directamente desde el evento con las noticias más importantes y los detalles de lo que se vivió allí en la semana del 14 al 18 de mayo pasado.

Todo el esfuerzo humano y económico que significa cubrir para la Argentina por radio, en Internet y por escrito la mayor convención de juegos del mundo se justifica pensando que a partir de ahora -entre todos- hemos dado un paso adelante que no tiene precedentes en nuestro país. Estamos felices de haber cumplido.

Agradecemos especialmente a Mario Pergolini por darnos la posibilidad de cumplir un sueño, y a todos nuestros lectores que diariamente nos visitan en Datafull.com, comprometiéndonos una vez más a seguir evolucionando todos juntos en esto que tanto amamos.

Mario, Eduardo, Marcelo, Nacho, y a todos los que hacen *Cuál es* y Datafull.com, muchas gracias, muchas gracias de verdad. Realmente demostraron que los juegos los vuelven tan locos como a nosotros; no sólo eso, también le dieron un espacio en su trabajo y llevaron la pasión por este hobby a miles de argentinos más.

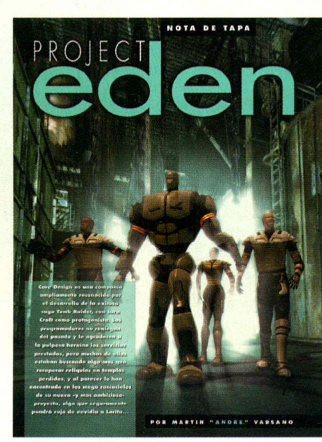
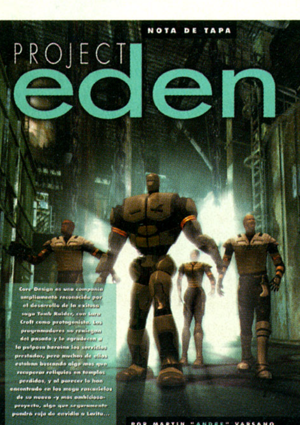
-Durgan A. Nallar

INDICE

PREVIEWS

ESPECIALES

SECCIONES

CD 1

DEMOS
Arcanum of Steamworks & Magick Obscura
Safari Biathlon
Z: Steel Soldiers

PATCHES
Blade
Kohan v1.0.9
NASCAR Racing 4 v1.1
Pro Rally 2001 1.1
Rune 1.07
Serious Sam v1.00c
ST Voyager: Elite Force v1.2
StarCraft 1.08b
StarCraft: Brood War 1.08b
Tribes 2 v22337-22460
Tribes 2 v22460-22557

ADD-ONS
Black & White Trainer
Day of Defeat 1.2b

VIDEOS
Battle Realms (BallistaMan)
Hidden & Dangerous 2
Max Payne (E3 2001)
Project Eden (Intro)

EXTRAS
Catch the Sperm!
Myst III: Exile Desktop
Tux Racer 0.61a
Wallpapers

DEMOS
Echelon
eRacer
Tropico

PATCHES
Diablo II 1.06b
Half-Life 1.1.0.6 Full
MechWarrior 4 v1.5
Myst III: Exile 1.1
Search & Rescue 2 v1.03
Tropico 1.02

ADD-ONS
Front Line Force 1.2
Q3A Demos CPL

EXTRAS
Glory Zone

CD 2

Indice XPC
Kablooey!
Wallpapers

VIDEOS
Conflict Zone
Duke Nukem Forever (E3 2001)
Final Fantasy
Medal of Honor: A. Assault
WarCraft III

HERRAMIENTAS
Audacity 0.95
GameSpy Arcade 1.07g
Hide Folders 1.1
ICQ Fix v0.2
mIRC 5.9
QuickTime 5.0
SlowView
Winamp 2.75 Full
Windows Commander 4.52
Windows Media Player 7.1
Winzip 8.0

XTREME PC

LA REVISTA MAS ACTUALIZADA DE JUEGOS PARA PC
JUNIO 2001

EDITORIAL
DIRECTOR Y EDITOR Maximiliano Peñalver

JEFE DE REDACCION
Durgan A. Nallar

DISEÑO Y DIAGRAMACION
DIRECTORES DE ARTE Gastón Enrichetti
Martín Varsano

XTREME CD
Diego Alberto Esteves - Durgan A. Nallar
Fernando Brischetto

RELACIONES PUBLICAS
Fernando Brischetto e-mail: xpconline@ciudad.com.ar

PRODUCCION PUBLICITARIA
Andrés Loguercio e-mail: andresxpc@ciudad.com.ar

NUMEROS ATRASADOS Y VENTAS
Mauricio Urbides e-mail: ventasxpc@ciudad.com.ar

LOS DOCE DEL PATIBULO
Sebastián Di Nardo, Santiago Videla
Máximo Frias, Pablo Benveniste
Rodrigo Peláez, Mario Marincovich
Rodolfo A. Laborde, Maximiliano Ferzzola
Pedro F. Hegoburu, Diego E. Vitorero
Mariano Firpo, César Isola Isart

COLABORARON EN ESTE NUMERO
Hernán Fernández, Fernando Martin Coun
Erica Nuñez Boess, Malvina Zacarías
Ariel Gentile, Denise Richards
Diego Aragunde, Francisco Raineri

IMPRENTA
New Press Grupo Impresor S.A. Paraguay 264, Avellaneda

DISTRIBUCION
CAPITAL Y GBA HUESCA - SANABRIA, Baigorri 103
Cap. Fed. Tel.: 4304-3510
INTERIOR Austral S.A., Isabel La Católica 1371
Cap. Fed. Tel.: 4301-0701

XTREME PC ®, es una publicación propiedad de Maximiliano Peñalver, Martín Varsano y Gastón Enrichetti. Editada por Editorial PowerPlay®, Paraguay 2452, 4° "B", Capital Federal, C.P. 1121. Tel.: 54-11-4961-8424 Buenos Aires, República Argentina. E-Mail: xtremepc@ciudad.com.ar
Registro de la propiedad N° 931582. ISSN 0329-5222

NEWS

LOS ULTIMOS ACONTECIMIENTOS EN EL MUNDO INFORMATICO

Aliens versus Predator 2

La secuela de Alien versus Predator, un juego desarrollado por la gente de Rebellion Software que muchos seguramente todavía no olvidaron, correrá con el engine LithTech 2.5, que por lo que podemos ver luce exquisitamente. Como ya les adelantáramos el mes pasado, esta vez la batalla será contra un ejemplar de 10.000 años de la especie alienígena más aterrorizante de la ciencia ficción. Los Depredadores no pueden perderse un trofeo como ése, y los Marines están dispuestos a capturarlo vivo. Se espera que el julepe esta vez supere con creces al que experimentáramos con la primera parte. En el espacio nadie puede oírnos gritar, pero sí en nuestras habitaciones, así que habrá que cerrar bien la puerta y preparar la pelela de alta capacidad.







ARX Fatalis

Arkane Studios está trabajando desde hace tiempo en un RPG en primera persona que mezclará la mítica de un Ultima Underworld con lo último en tecnología. ARX Fatalis tiene muchas peculiaridades para convencer a los escépticos de que la espera valdrá la pena. El juego funcionará especialmente optimizado para la placa NVIDIA GeForce3. Los hechizos se lanzarán trazando las líneas de las runas frente al enemigo. Mientras más preciso sea el dibujo, más poderosa será la magia. Todo un desafío. La historia nos cuenta sobre una civilización que se ha ido a vivir bajo tierra, buscando el calor de su núcleo, ya que el sol se está apagando. Muchas razas poblarán las cavernas y no todas se llevarán bien entre sí. La primera persona en los RPGs fue muy popular allá por mediados de los ochenta y ha habido algunos intentos fallidos para resucitarlos. Esperemos que esta vez la cosa salga mejor. Como en todo juego de este tipo, iremos ganando experiencia a medida que avanzamos, tendremos un complejo inventario que organizar y muchas *quests* que ganar. Las criaturas se comportarán de una manera más "real" y no serán simple carne de cañón. Por otro lado, también podremos crear pociones con la mezcla de elementos. Una, por ejemplo, sanará nuestra condición física. Otra será un formidable veneno con el que untar nuestras armas. Lo más interesante, a pesar de que todo luce muy prometedor, es que se están creando modos multiplayer para practicar las ARX Fatalis todos contra todos o todos contra uno. El juego saldrá para PC, pero no se descarta la idea de que, con el tiempo, ARX se deje ver en la Xbox, la consola negra de Microsoft.





noticias de último momento

Expedición Robinson

Survivor, una de las grandes pérdidas de tiempo de la televisión actual, irá de la mano de Infogrames y Magic Lantern Playware a la industria digital. Sin bien todavía no hay confirmación de las plataformas en las que podremos ser un Robinson, las consolas de última generación, así como las PC, son fuertes candidatas. "*Survivor* ha cautivado y atraído a legiones de televidentes alrededor del mundo y estamos excitados con esta sociedad con la CBS. Estamos seguros de poder mezclar todos los aspectos claves del programa con la última tecnología para crear un juego que sea del gusto de todos los jugadores", comentó un vocero de la compañía. *Survivor, el juego* estará disponible a mediados de la primavera que viene.

Expansión gratis para Icewind Dale: Heart of Winter

Black Isle lanzará una expansión gratuita para Heart of Winter (que a su vez es la expansión oficial de Icewind Dale). El paquete, de unos 75 MB, agregará una nueva serie de monstruos, cerca de 40 ítems mágicos y una aventura totalmente renovada, que tendrá lugar dentro de un castillo y en lo más profundo de unas sombrías mazmorras. Se espera que esté disponible en el site oficial del juego para cuando lean esto, es decir principios de junio. Al parecer, el pack es específico para jugadores con personajes entre los niveles 11 y 18.



Primavera en Dungeon Siege

Un día andaba Chris Taylor viendo qué juego de rol comprarse. Pero ninguno era de la talla de lo que él esperaba de un RPG. Y es por eso que comenzó a diseñar su propio juego. Con esos bosquejos y la ayuda de los desarrolladores de Gas Powered Games, el sueño de Taylor pronto se hará realidad. Uno de los aspectos más sorprendentes de Dungeon Siege es la inexistencia de tiempos de carga y la unidad del todo en el mundo. Los escenarios están realmente comunicados entre sí y los monstruos podrán seguirnos sin importar que hayamos pasado por una puerta, algo muy ridículo que sucede en los títulos de hoy en día. También se podrá separar el grupo de aventureros sin que nos salga el molesto mensaje -tantas veces escuchado por los fans- *You must*

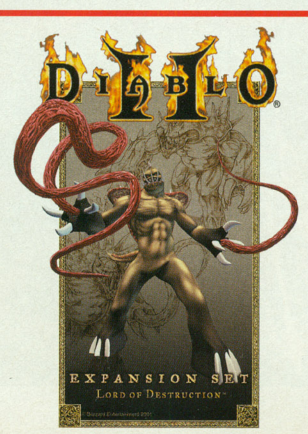




gather your party before venturing for. Chris promete unos controles muy intuitivos y que, con unos simples clics, podremos hacer acciones complejísimas. Además, para cada cosa habrá una tecla rápida. Asegura que, a pesar de que el juego es en 3D, no habrá "pinos papelito" y en esto nos mostramos más excépticos. Dungeon Siege será desarrollado con el Siege engine, que estará a disposición de la comunidad totalmente gratis, con todas sus herramientas y opciones. Probablemente venga con el juego o bien deba ser descargado desde Internet. Las posibilidades multiplayer tampoco fueron olvidadas y hasta ocho jugadores podrán enzarzarse en un modo campaña, en modo cooperativo o competitivo. Dungeon Siege saldrá a mediados de la primavera que viene.

Diablo II: Lord of Destruction

La espera es cada vez más corta! A principios de mayo comenzó la etapa de Beta Testing con 2.500 jugadores conectados a un servidor dedicado en Battle.net (D2XBETA), y se prevé que la expansión esté a la venta a fines de junio. Los comentarios en la web son alentadores, ya que Blizzard ha introducido varias mejoras al juego además de brindarnos dos nuevos personajes y un nuevo acto. Entre varias modificaciones, ahora podremos dar armas y armaduras a los mercenarios que contratemos para que los ayude a subir de nivel más rápidamente,



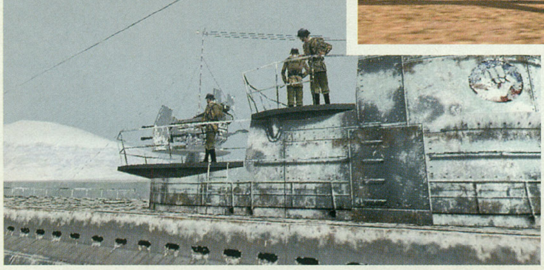
y si pasa lo peor podrán ser resucitados al morir. Además, se ha implementado una nueva resolución de 800x600 adicional a la conocida 640x480. Finalmente se ha retocado mucho el apartado de armas y objetos en general (tales como runas, joyas y armas específicas para cada clase de personaje). Los hechizos también han sido modificados, porque ahora hacen más daño pero pueden repetirse con demora entre temporal entre uno y otro. Claro que habrá una legión de viejos y nuevos monstruos (casi 50, con 7 nuevos bosses) entre nosotros y el objetivo final: eliminar a Baal.

Hidden & Dangerous 2... cada vez más cerca

Los fanas de los juegos basados en la Segunda Guerra Mundial están pasando por una muy buena racha. ¡Juntando Commandos 2, Medal of Honor: Allied Assault y Hidden & Dangerous 2, amén de los mods como Day of Defeat, habrá más misiones a cumplir que las que tuvieron lugar en el conflicto real!

En lo que al juego de GOD Games respecta, éste seguirá los mismos parámetros de su antecesor (combate táctico por equipos), sólo que tendrá -como es obvio- nuevas misiones, escenarios y modos de juego. Los jugadores comandarán la sección Ejecutiva de Operaciones Especiales (un escuadrón de las recién conformadas Fuerzas Especiales) en 20 misiones a cumplir a lo largo de nueve campañas diferentes. Los lugares donde tendremos que arriesgar el pescuezo incluirá junglas en Asia y desiertos del norte de Africa. A atrincherarse entonces, porque la guerra se viene más cruda y caótica que nunca.





Paradise Cracked

Durante muchos años el mundo ha sufrido de superpoblación y destrucción ecológica. Para solucionar estos problemas, un grupo de científicos creó CyberBrain, una supercomputadora que solucionaría todos los problemas de la raza humana. Sólo había que *enchufarse* a la máquina y ser feliz en un paraíso virtual. Pero la buena vida detuvo los progresos de la ciencia, que eran innecesarios porque las cosas estaban saliendo a la perfección. CyberBrain comenzó a estudiar a la civilización y llegó a la conclusión de que los nacimientos estaban decreciendo, el coeficiente intelectual de la gente era más bajo -nos estábamos estupidizando, bah- y la raza humana había empezado a extinguirse. Y CyberBrain decidió hacer un experimento... El personaje principal de Paradise Cracked es un joven hacker que logra descubrir los planes de CyberBrain y es perseguido por todo el mundo. Algo extraño se está cocinando y sólo nosotros podremos evitarlo.

Con una onda muy a lo Fallout Tactics y con la posibilidad de usar rifles, pistolas, lanzagranadas, armaduras ultra tecnológicas y de destruir todo lo que esté a la vista, Paradise Cracked puede significar una linda promesa para los amantes del género.



La Xbox fue presentada en la E3

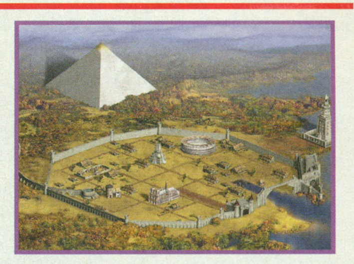
Los Angeles Convention Center, mayo 16 de 2001. De nuestros enviados especiales (*envidiados* especiales, mejor dicho). El lanzamiento oficial de la nueva consola de Microsoft congregó a cientos de periodistas de todo el mundo. Si bien MS no tenía demasiados títulos (vimos una versión poco optimizada de Halo) para mostrar corriendo en su nueva consola, cuya fecha de salida se confirmó para el 11 de noviembre próximo al precio de 299 dólares en los Estados Unidos, nos sorprendimos con una sensacional demo en tiempo real de Dead or Alive 3, un juego de combate popular (con muchas chicas bien poderosas, en todo sentido) en el mundo de las consolas. Se vio también un ajustadísimo Munch´s Odysee (sin lugar a dudas el producto más "afinado" de la presentación), y un arcade de carreras realmente divertido -conocido como Mad Dash- de Crystal Dynamics. Ya fueron confirmados títulos como House of the Dead 3, Crazy Taxi Next, Genma Onimusha (una versión mejorada del de PlayStation 2), Dino Crisis 3, Brain Box -un juego de robots de Capcom que pinta sumamente grosso-, Gun Valkyrie, Jet Grind Radio Future, Panzer Dragoon y Pirates of Skull Cove.

La consola de Microsoft señala el principio de una nueva guerra entre máquinas hogareñas. Muchos de los títulos que diversas compañías están desarrollando para PC serán portadas al formato de la Xbox, y viceversa. Se espera que la Xbox cambie el panorama de los juegos en general. Microsoft competirá con los grandes de las consolas: Sony con su PlayStation 2 (ya a la venta) y Nintendo con su Gamecube (con fecha de salida el 5 de noviembre, apenas una semana antes que la Xbox), quienes no piensan dar muestras de preocupación por la llegada del gigante de las computadoras personales al mundo de las consolas. Mucho se dijo acerca de que los juegos se verán mejor en la poderosa maquinita que en las PC; sin embargo, estamos seguros que no tenemos por qué preocuparnos. Los juegos para PC, aunque pocos fueron presentados durante la E3 (apenas un 30% de la expo estaba destinada a ellos), están mejores que nunca.

PRESENTACION DE LA XBOX EN LOS ANGELES Xtreme PC asistió invitada por Microsoft.

Civilization III

Sid Meier promete muchos cambios en la nueva encarnación de su clásico título. Por ejemplo, el combate, en el cual se han modificado las zonas de influencia de las unidades, se ha implementado el bombardeo, y se permitirá formar "Ejércitos" (una gran fuerza de combate formada por muchas y variadas unidades) que podrán ser liderados por "Héroes". También habrá nuevas maneras de ganar (siendo elegido Secretario General de la ONU). Asimismo, se retocará la faz diplomática y comercial, y se introducirá un rating cultural a cada civilización, adicional a los que miden la fuerza del ejército y los descubrimientos tecnológicos, que creará nuevas situaciones en los tratos diplomáticos, en la expansión de las fronteras y en la resistencia de las ciudades conquistadas.



7 cortitas

Counter-Strike: Condition Zero

Una versión single player de Counter-Strike está en desarrollo en los laboratorios de Valve Software. Aunque se había dicho que el proyecto podría ser cancelado, Doug Lombardi, de la misma compañía, dijo que al principio Condition Zero estaba a cargo de Rogue, pero que ahora pasó a ser un desarrollo interno.

Después de Black & White

Big Blue Box, un estudio de desarrollo satélite de Lionhead Studios, está trabajando actualmente en un RPG para Xbox, la futura consola de Microsoft, llamado Project Ego. El juego será trasladado posteriormente a la PC. Según Peter Molineaux, presidente de la empresa, Project Ego tendrá varias características relacionadas con la tecnología y jugabilidad de Black & White, por lo que presumimos que, tan sólo por ello, estaríamos ante una evolución en el género. El héroe, un jovencito de apenas 15 años al comenzar el juego, crecerá hasta convertirse en un ladrón flacucho y ágil o en un guerrero cargado de músculos, entre otras clases de personaje típicas de los juegos de rol. Incluso el progreso de su crecimiento lo llevará eventualmente a envejecer. Todo dependerá de lo que el jugador decida hacer mientras juega.

Battle for Dune, Blue Shift y Throne of Bhaal

Al cierre de esta edición tres de los juegos que más esperábamos estaban terminados y en plena etapa de duplicación, por lo que ya deberían salir a la venta para cuando lean esto. Se trata nada menos que de Emperor: Battle for Dune, la secuela 3D del RTS de Westwood Studios que diera nacimiento al género de la estrategia en tiempo real; Half-Life: Blue Shift, un FPS que nos dejará calzarnos el uniforme de Barney, el guardia que conocemos del juego original, en una nueva lucha por la supervivencia dentro del complejo Black Mesa; y por último Throne of Bhaal, una expansión para Baldur´s Gate II que promete ser imperdible.

Tom Clancy´s Ghost Recon

Ubisoft anunció en la E3 que un nuevo capítulo de la popular serie de First Person Shooters con ambientación militar inspirados en el trabajo del novelista Tom Clancy -Rainbow Six- está en marcha y contará con un nuevo engine 3D y asombrosas capacidades multiplayer. El juego estará orientado al combate entre equipos, y el jugador asumirá el comando de un grupo denominado *Ghost*, experto en operaciones especiales y armamento realista de última generación. Habrá tres campañas ambientadas principalmente en Rusia y, sorpresivamente, la vista en primera persona no dejará ver el arma que lleva el jugador con el fin de poner el acento en el aspecto táctico de las misiones. (?)

Sudden Strike Forever

Fireglow se encuentra trabajando en un pack de expansión con 30 nuevas unidades, campañas y escenarios para este excelente RTS ambientado en la Segunda Guerra Mundial. Siguiendo las peticiones de los fans del juego, se agregarán muchos de los tanques y vehículos auxiliares que se echaban en falta en el Sudden Strike original. Las unidades nuevas también comprenden dos divisiones de infantería especializadas. El add-on además corregirá algunos bugs y sumará un editor de misiones al paquete.

Sigma: The Adventures of Rex Chance

De Relic Entertainment para Microsoft, este RTS en tres dimensiones ofrece la mayor dosis de inventiva que vimos en la E3. Inspirado en las secuencias de caza de Jurassic Park, la idea es cazar animales como gorilas, leones o ballenas para alterarlos genéticamente en los laboratorios de una isla y así crear unidades para combatir los engendros diseñados por un diabólico científico... ¡así que nosotros haremos lo mismo, pero para el bien! Bromas aparte, el juego promete muchísimo.

Praetorians

Pyro Studios no sólo viene preparando Commandos 2. Anunció en la E3 que se encuentra desarrollando un juego de estrategia similar al título nombrado pero ambientado en la época del Imperio Romano. El juego comenzará con las batallas de nuestras legiones en Egipto y la Galia, para terminar con un enfrentamiento con el Emperador y su mortífera guardia pretoriana. No fueron suministrados mayores datos que estos, pero sin duda el equipo español no se duerme en los laureles...

Dark Orbit, el Diablo de la ciencia ficción

Phil Shenk, luego de terminar con Diablo II y su expansión, decidió abandonar Blizzard y encomendarse a la tarea de producir Dark Orbit por su cuenta. Se puso a desarrollar un RPG isométrico donde una nave es el "personaje" y donde predomina la acción por sobre cualquier otra cosa. La historia del juego está tomada de la mitología sumeria y de sus predicciones. En un futuro muy distante se encuentra un planeta que posee un mineral de enorme poder. Las principales compañías mineras mandan una pequeña delegación a este distante mundo para ganar la mayor cantidad de terreno posible en la conquista. Pero el planeta no es lo que se dice habitable y las condiciones laborales son demasiado precarias. La ayuda tarda medio año en llegar, debido a la distancia. Inexplicablemente, las comunicaciones se cortan, la energía no alimenta más los generadores de vida y unas horribles criaturas machacan todo lo que encuentran en su camino. Sobrevivir es la primera misión, pero aseguran que ése es sólo el comienzo. Los nativos del planeta -que estuvieron invernando durante siglos- son despertados por los mineros, y ahí se arma la gorda. Cinco escenarios en total y decenas de power-ups (que serían como las espadas y las hachas de Diablo) completarán el resto. Dark Orbit ya se encuentra en la etapa Beta y se cree que saldrá a la venta a mediados de junio.





LOS ARCHIVOS SECRETOS DE XTREME PC



Erica Nuñez Boess

Edad: 19
Alias: Leia
Signo: Acuario (18/02/82)
Géneros preferidos: RPG, AG en general (pero con muchos puzzles), RTS y FPS (si son en red, mejor) y algo de ingenio.
Clásicos favoritos de PC: La saga de Baldur´s Gate (y todos los RPG del estilo que produjo Black Isle), todas las AG de Lucas, Riven y Myst.
Música: De todo un poco, según el estado de ánimo (salvo por la cumbia... nunca se puede estar de humor para la cumbia).
Hobbies: Obviamente la PC, leer de todo, escribir, mirar películas (en casa o en el cine). Jugar rol.
Lo que ama: A mi familia. Mi novio. Mi perra y mi gata. Salir con los chicos de 7mo Portal. X-Files, Star Wars y Star Trek.
Lo que odia: Como "odiar", no sé si realmente odio algo. Unas cuantas cosas me disgustan bastante, pero creo que el odio es un sentimiento demasiado fuerte.

fechas de salidas

Age of Wonders II: The Wizard's Throne GOD	Otoño 2002
Alone in the Dark: The New Nightmare Infogrames	Invierno 2001
Anachronox Eidos	Julio 2001
Arcanum of Steamwork & Magick Obscura Sierra	Junio 2001
Baldur's Gate II: Throne of Bhaal Interplay	Primavera 2001
Battlecruiser Millennium 3000AD	Otoño 2001
Battle Realms Crave Entertainment	Invierno 2001
Command & Conquer: Renegade Westwood	Invierno 2001
Commanche 4 Novalogic	Otoño 2001
Commandos 2 Eidos	Junio 2001
Dark Sector Digital Extremes	Verano 2002
Deus Ex 2 Eidos	Otoño 2001
Diablo II: Lord of Destruction Blizzard	Invierno 2001
Dragon's Lair 3D Blue Byte	Otoño 2001
Duke Nukem Forever 3D Realms	Julio 2001 (?)
Dungeon Siege Microsoft	Septiembre 2001
Elder Scrolls: Morrowind Bethesda Softworks	Invierno 2002
Emperor: Battle for Dune Westwood	Mayo 2001
Empire Earth Sierra	Primavera 2001
Flight Simulator 2002 Microsoft	Primavera 2001
Freedom Force Crave Entertainment	Verano 2002
Freelancer Microsoft	Otoño 2001
Gangsters 2 Eidos	Otoño 2001
Global Operations Crave Entertainment	Primavera 2001
Good & Evil GT Interactive	Otoño 2001
Half-Life: Blue Shift Sierra	Mayo 2001
Halo Bungie	Otoño 2002
Hidden & Dangerous 2 Illusion Softworks	Otoño 2001
Independence Wars 2 Infogrames	Otoño 2001
Legends of Might & Magic 3DO	Otoño 2001
Loose Cannon Microsoft	Otoño 2001
Mafia: The City of Lost Heaven TalonSoft	**Fines 2001**
Max Payne GOD Games	Otoño 2001
MechCommander 2 Microsoft	Otoño 2001
Medal of Honor: Allied Assault EA	Primavera 2001
Metropolis Interplay	Otoño 2001
Need for Speed: MotorCity Online EA	Otoño 2001
Neverwinter Nights Interplay	Verano 2002
Operation: Flashpoint Bohemia Interactive	Invierno 2001
Pool of Radiance GAME Studios	Junio 2001
PlanetSide Sony Computer Online	Fines de 2002
Praetorians Eidos	Otoño 2001
Red Faction THQ	Agosto 2001
Return to Castle Wolfenstein Activision	Primavera 2001
Sid Meier's Civilization III Microprose	Otoño 2001
SimMars Maxis / EA	Otoño 2001
SimsVille Maxis / EA	Otoño 2001
Startopia Eidos	Otoño 2001
Star Trek: Borg Assimilator Activision	Verano 2002
Star Wars: Galactic Battlegrounds LucasArts	Primavera 2001
Star Wars: Galaxies LucasArts	Otoño 2002
Star Wars, Jedi Outcast: Jedi Knight II LucasArts	**Invierno 2001**
Star Wars: Knights of the Old Republic LucasArts	Diciembre 2002
Star Wars: Starfighter LucasArts	**Invierno 2001**
Team Fortress 2 Sierra	Primavera 2001
Thief III Eidos	Otoño 2001
Throne of Darkness Sierra	Invierno 2001
Torn Interplay	Verano 2002
Train Simulator Microsoft	Invierno 2002
Unreal II Infogrames	Otoño 2002
Warcraft III: Dark Reign of Chaos Blizzard	Otoño 2001
Warlords IV GAME Studios	Invierno 2001
X-COM: Alliance Hasbro	Invierno 2001
Zoo Tycoon Microsoft	Primavera 2001

Fechas estimativas de lanzamiento en los Estados Unidos. Todas las fechas están sujetas a cambios por parte de las compañías.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Ensemble Studios / Microsoft
INTERNET: www.ensemblestudios.com
FECHA DE SALIDA: Otoño 2002
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Estrategia en Tiempo Real

Age of Mythology

Un RTS fantástico basado en una exitosa y conocida receta

Por Pedro Federico Hegoburu

Los Nórdicos se encontraban en tierras desconocidas, a varias lunas de su hogar, donde no hacía tanto calor como en estas playas. Encallaron sus drakkar en la costa y se prepararon para pasar la noche. Los skald improvisaron cantos para levantar la moral de los guerreros más novatos, mientras los veteranos se entregaban a la bebida y la comida como si el enfrentamiento que estaba por suceder fuera un acontecimiento cotidiano. El ambiente festivo no se interrumpió ni siquiera cuando Heimdall el berserker partió el cráneo de un thrall con su martillo de guerra.

Poco después del amanecer, las huestes nórdicas se vieron frente a frente a sus enemigos egipcios. El desorden y desaliño de los primeros contrastaba con la marcialidad y prolijidad de las segundas tropas. Los egipcios estaban vestidos de forma llamativa y -aún siendo más numerosos- provocaron sonoras carcajadas de mofa por parte de los nórdicos. El faraón todavía estaba dando órdenes a su caballería cuando el sonido de un primitivo cuerno rajó la calma matinal. Era la señal tantas veces esperada. Los ojos de los ulfwerenar estaban henchidos en sangre y finalmente su racionalidad cedió ante el llamado salvaje. Segundos después, todo el grupo cargaba, *galopaba*, contra la primera línea egipcia, que huía atemorizada al ver por primera vez en su vida a los hombres-lobo. La batalla ya estaba decidida cuando el oráculo del faraón logró invocar un avatar de Anubis y su guardia personal de chacales que trataron de derrotar a las valkirias...

¿Fue esto un gratuito ejemplo de prosa épica, o la descripción de una potencial batalla entre Nórdicos y Egipcios en Age of Mythology? Pero primero, ¿qué es este juego? Age of Mythology (AoM) es el nuevo proyecto de Ensemble Studios, el reconoci-





do desarrollador de los títulos Age of Empires distribuidos por Microsoft y que ya han vendido más de 8,5 millones de copias en todo el mundo.

Tal como su hermano mayor, AoM será un juego de estrategia en tiempo real, pero esta vez no estará basado en la historia sino en la mitología. Por ello, será común ver tropas de soldados griegos acompañados por minotauros y demás criaturas fantásticas, ¡y no descartemos las intervenciones del panteón de dioses que incline la balanza en favor de sus adoradores!

Si bien el juego está programado para el otoño de 2002, alguna información del juego ya ha sido revelada por los diseñadores, y otra se ha filtrado en la E3 que acaba de finalizar. AoM será un RTS en 3D con un engine totalmente nuevo, que permitirá ver efectos especiales alucinantes, terreno realista, ajustes de luz para simular cualquier momento del día, erupciones de lava, tornados, terremotos y humo con altos niveles de detalle, además de personajes mitológicos y cientos de unidades en pantalla.

Mediante el uso de conocidos elementos de la mitología clásica, AoM ofrecerá a los jugadores la posibilidad de comandar a los Egipcios, Nórdicos o Griegos. Según Bruce Shelley, co-fundador y diseñador de juegos senior en Ensemble Studios, "este juego coloca a los jugadores en aquellas antiguas civilizaciones en las cuales rezar para tener suerte en la batalla, luchar contra cíclopes o pedir a Zeus que descargue rayos sobre el enemigo eran cosas reales".

Variaciones sobre un mismo tema

El juego incorpora ciertas "marcas registradas" de Ensemble Studios ya vistas en los anteriores juegos de la serie Age of Empires, tales como el modelo económico, los ejércitos masivos y el sistema de batallas, la Inteligencia Artificial, mapas aleatorios, jugabilidad intuitiva y extrema atención a los detalles. Asimismo, las animaciones incluidas en el juego crean una campaña sin fisuras, basada en un guión y en personajes.

El modelo del juego es muy similar al de Age of Empires: tenemos peones que recolectan recursos y construyen edificios, que a su vez solventan nuestra economía y fuerza militar. También deberemos investigar ciertas tecnologías para poder avanzar de Edad, y cada una de las tres diferentes culturas tendrá estructuras y unidades únicas. Con el nuevo engine 3D se podrá mostrar gráficamente los upgrades o mejoras implementadas a una unidad (por ejemplo, si hacemos un upgrade de armadura se verá que las unidades ahora portan cascos y escudos). Asimismo, AoM permitirá poner en línea de producción tanto unidades como mejoras.

Al comenzar a jugar con una de estas civilizaciones deberemos edificar un templo para una de las tres deidades asociadas a nuestro panteón. Al avanzar en el juego obtendremos más poderes de nuestro dios, y podremos edificar nuevos templos para obtener la gracia e influencia de otras deidades del mismo panteón. En batalla, un alto sacerdote intercederá ante nuestro dios para que nos ayude de la forma que más le plazca, lo que generalmente se transforma en un sutil ataque de meteoritos o rayos sobre el enemigo. Si nuestro sacerdote muriera a manos del enemigo nos veremos imposibilitados de contactar al dios por un tiempo, el suficiente para que la unidad sea resucitada. Les advierto que los dioses no nos favorecen porque sí, sino que lo hacen a cambio de un nuevo recurso llamado "fe". La fe es generada por los súbditos al dios, y aparentemente será almacenada en una especie de "medidor de fe". Cada poder del dios requerirá un gasto de fe, y ya imaginan que cuanto mayor sea el poder solicitado, mayor será su precio...

Para que la curva de aprendizaje sea accesible, muchas de las unidades disponibles serán "normales", entendiendo por esto a los conocidos hoplitas, carruajes, lanceros, etc. Pero la referencia del título a la Mitología sería falsa si no incluyera unidades fantásticas como pueden ser los cíclopes, minotauros, valkirias, momias, medusas, gigantes de hielo, y anubitas. ¡El sueño de muchos!

Finalmente, AoM ofrecerá opciones para multiplayer sobre mapas presetados o aleatorios, y para quienes deseen hacer sus propios escenarios o campañas habrá un editor de escenarios y lenguaje de script.

Con el favor de Horus y Palas Atenea, tendremos en nuestro poder este juego en el otoño del año entrante.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Kuju Entertainment / Microsoft
INTERNET: www.microsoft.com/games/trainsim
FECHA DE SALIDA: Otoño 2001
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Simuladores

Train Simulator

Realismo con barreras

Por Pablo Benveniste

Cuando todo hace parecer que Microsoft se ha adueñado del aire a bordo de su Flight Simulator, está por llegar la hora en que el imperio de Bill por fin baje a tierra. ¿Qué mejor que toda la potencia de un tren para arrasar con un mercado sin antecedentes en el género?



Desafío sobre rieles

Los ferrocarriles no faltan en ninguna parte del mundo y creo que no soy el único que muchas veces se pregunta cómo es la parte que no se ve de estas gigantes y poderosas formaciones que parecen deslizarse con tanta facilidad sobre los rieles. Antes de que empiece el invierno, podremos responder a esta pregunta, al menos en lo que hace a seis de las más famosas rutas ferroviarias del mundo, tanto históricas como actuales.

Siendo parte de "The Flying Scotsman Railways" disfrutaremos de los más hermosos paisajes ingleses de fines de los años '20 en los controles de quizás la más famosa máquina a vapor. Aún en Europa y sin adelantarnos mucho cronológicamente, tendremos una parada en Austria donde nos espera el legendario Orient Express para un inolvidable viaje a través de los Alpes. Los ferrocarriles estadounidenses no podían faltar, pero en este caso las ofertas serán más bien modernas. La "Burlington Northern Santa Fe Railway" nos desafiará con un peligroso trayecto a atravesar con un inmenso tren de carga. A su vez, en la costa este, podremos unir Washington DC con Filadelfia en una formación para pasajeros Amtrak Acela de gran velocidad. Finalmente, para los amantes de la tecnología, nuestro viaje culmina en Japón. Aquí se presentarán dos opciones, la transitada "Odakyu Electric Railway" y la compleja "Kyushu Railway Company". La primera nos ofrecerá una vista privilegiada del Monte Fuji, partiendo desde Tokio, y la segunda las montañas de la sureña isla japonesa de Kyushu.



En lo que a locomotoras se refiere, no nos pondremos muy técnicos por ahora. Lo que sí dejaremos en claro es que dispondremos de nueve máquinas en total. Tengamos en cuenta que las líneas modernas utilizarán más de un modelo cada una.

Cada trayecto podrá ser encarado de varias maneras diferentes. Antes de comprometernos con una estricta tabla de horarios, Train Simulator nos dará la chance de realizar recorridos de práctica libres y configurables a gusto. Estas libertades incluirán



la chance de elegir el camino cuando se presenten posibles cambios de vía. Tampoco será necesario preocuparse por las señales o la posición de otros trenes. Ahora bien, la dificultad empezará al intentar encarar un trayecto en forma realista. Será entonces cuando seremos sometidos a innumerables factores a considerar si es que queremos llegar a tiempo y, por sobre todo, en una pieza. Tal como en la realidad, la organización es fundamental y es por esto que el sistema de señalización interactuará con los trenes que haya a lo largo del tendido. Si es que todo esto no nos complica la vida, allí estarán desafíos específicamente diseñados para incluir todo tipo de obstáculos, como por ejemplo tormentas de nieve. Si acaso Train Simulator puede con toda nuestra buena voluntad, una opción cómoda y siempre apreciada será la de tomar el lugar de un pasajero, disfrutando de las bondades del paisaje sin ninguna preocupación.

El realismo promete ser excepcional. Los controles e indicadores serán réplicas de la realidad y completamente funcionales. En el caso de las máquinas a vapor, podremos tomar el lugar del maquinista, del fogonero o de ambos. En lo que hace a los modelos físicos, tengamos en cuenta que un tren no es una única máquina que se comportará de tal o cual modo. En Train Simulator, cada vagón tendrá su propio comportamiento de acuerdo a nuestro desempeño en la locomotora. Imagínense que no es cosa fácil tirar de una formación sin que los pasajeros vayan rebotando entre su asiento y el delantero.

Viajando en primera

Gráficamente hablando, hay que reconocer que los productores corren con una clara ventaja. Puesto que no es necesario detallar mucho más que unas cuantas decenas de metros a cada lado de la vía, se ha podido focalizar todo el esfuerzo y la tecnología en lo que realmente se llega a apreciar tanto en vistas internas como externas. Al ver por una ventana, los encantadores paisajes naturales y urbanos estarán lleno de vida gracias a vehículos (transitando también por pasos a nivel con barrera y todo), personas, animales y por supuesto otros trenes. En este sentido, tampoco podemos olvidar a los elaborados efectos climáticos y tonalidades del cielo. Aparte de la estupenda visión, viajar como pasajero tendrá un atractivo extra. Se trata de los detallados interiores (incluyendo camarotes) de los vagones en los que encontraremos lámparas que funcionan y efectos visuales únicos. Si bien podremos gozar de varias vistas dentro de un mismo coche, es bueno aclarar que difícilmente existan elementos en 3D.

Próxima estación: Internet

Muchas sitios en la red ya se están preparando para ser fuente de nuevas máquinas y trayectos para el inminente mundo de maquinistas virtuales que se viene. No es de extrañar que Microsoft pretenda formar una comunidad tan amplia como la de Flight Simulator con todas las ventajas que esto implica. Lo cierto es que no tardará en salir el kit de desarrollo correspondiente. Sin embargo, al momento mismo de instalar Train Simulator, ya contaremos con un editor de rutas y cronogramas, aunque desde ya no tan poderoso.

Los ferrocarriles son algo muy normal y cotidiano en todo el mundo. ¿Quién puede dudar del lugar que se merecen en nuestros discos rígidos? Antes de finalizar este otoño, llegará el momento en el que finalmente Train Simulator ponga a estas poderosas máquinas en el lugar que corresponden con toda la garantía de una compañía de indiscutible trascendencia en el mundo de la simulación.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Péndulo Studios / Dinamic Multimedia
INTERNET: www.dinamic.com
FECHA DE SALIDA: Mediados de 2001
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Aventura gráfica

Runaway A Road Adventure

Una nueva aventura gráfica de Pendulo Studios

Por Rodolfo "Fito" Laborde



Así que ya se jugaron de pe a pa Day of the Tentacle, Indiana Jones and the Fate of Atlantis, Grim Fandango, toda la saga Monkey Island y The Longest Journey? ¿Sí? Bueno, entonces vayan preparando un nuevo mouse para la última obra maestra de Péndulo Studios, Runaway.

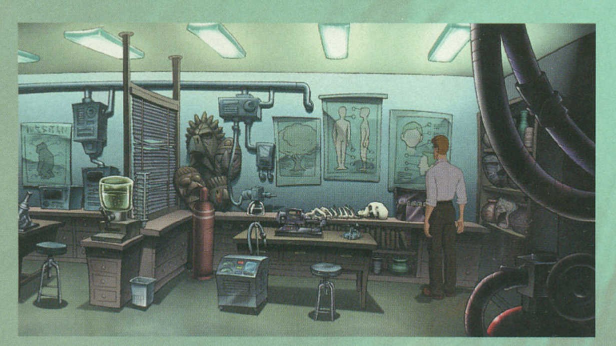
Seguramente a más de un veterano le sonará el nombre Dinamic Multimedia, una compañía de la península hibérica que la viene peleando a capa y espada desde la década de oro del software español (allá por los años '80). De hecho, Dinamic es la única superviviente de aquel entonces... lo que se dice todo un mérito. Y ya que hablamos de méritos, es imposible no mencionar a Péndulo Studios, otra firma -también española- que se está jugando en hacer una aventura gráfica de la hostia.

Cualquiera que se precie de ser un buen aventurero gráfico recordará títulos de la talla de Igor: Objetivo Uikokahonia, un gran juego que casi pasó desapercibido, posiblemente por quedar a la sombra de superproducciones como Monkey Island o King Quest. Pero los muchachos no se echaron atrás y tiempo más tarde volvieron a la carga con Hollywood Monsters, un título que causó sensación en tierras hispanas por varios motivos: un guión absorbente que no nos permitía movernos de la silla, un juego impecable en líneas generales y, como moño, música del grupo "La Unión".

¿Aventura gráfica o Road Movie?

En Runaway: A Road Adventure seremos Brian, un estudiante a punto de terminar sus estudios universitarios, que es enviado por sus viejos a la Gran Manzana -Nueva York- para que termine su carrera de una





vez por todas.

Un buen día -un mal día, mejor dicho- Brian atropella a una bella señorita que se le cruza justo cuando él iba conduciendo. El muchacho ni lo duda y acude a socorrer a la pobre chica que, shockeada, le ruega que la ayude a escapar. Así es como Brian, que no entiende un songo, la sube a su auto y pisa el acelerador a fondo. La chica resulta ser Gina, un bomboncito que se gana la vida como bailarina de *strip tease* y que, sin saber por qué, es perseguida por una banda de gangsters que se la quieren morfar, por no decir algo peor. Tan desesperada está y tan indefensa se la ve que Brian, a pesar de poner en peligro una y mil veces su propio pellejo, no puede evitar ofrecerle su ayuda (¡además, la morocha está refuerte!). Así comienza lo que promete ser una historia atrapante, de puzzles ingeniosos y guión original, que bien podría ser un glorioso retorno a un género que no cuenta con demasiados exponentes por estos días, pero que tiene gran aceptación en el viejo continente y en nuestro país.

Gráficos en 2D... ¡Alabado sea Péndulo!

Son muchos los que no quedaron del todo conformes con la manera en que se veía el último Monkey Island. Según los diseñadores de la destacada firma española, el traspaso de 2D a 3D de los personajes fue demasiado rápido y no se experimentaron lo suficiente las posibilidades intermedias. Es por eso que se decidió que los personajes de Runaway: A Road Adventure fueran generados en 3D y tratados como si fueran un dibujo animado. Luego se los colocó sobre fondos en 2D y los resultados, como podrán apreciar por las fotos, saltan a la vista: una aventura gráfica que aparenta ser de la vieja escuela, desarrollada con tecnología de avanzada. Podríamos asegurar que el departamento de arte de Péndulo tiene todas las pilas puestas en este proyecto. Los personajes, que en un principio también iban a ser bidimensionales, fueron descartados y rehechos de cero, esta vez formados por polígonos y texturas. Se generaron miles de cuadros de animación (Runaway vendrá en tres CDs, con más de media hora de secuencias de video), se dio volúmen a cada uno de los personajes por medio de un complejo proceso de renderizado e incluso se le otorgó a los bocetos originales un aspecto tridimensional por medio de vectores, para darles por último las texturas de un dibujo animado, que además podrá verse afectado por luces y sombras.

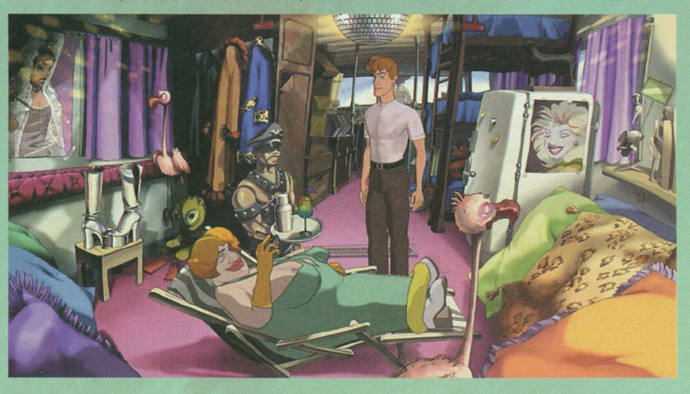
Y parece ser que las horas invertidas en los personajes no serán nada comparadas a las que se dedicaron en los múltiples escenarios. Veremos -en poco tiempo más si Dios quiere- más de 100 locaciones diferentes, todas ellas rebosantes de ítems renderizados y animados del mismo modo que se hizo en su momento con los personajes.

Pero acá no se acaba la cosa. Runaway contará con una resolución gráfica de 1024x768 a 16 bits, algo inédito en la historia del género. Pero lo mejor de todo es que, según aseguró la gente de Péndulo Studios, no será necesario contar con una tarjeta gráfica aceleradora para que Runaway corra sin problemas en nuestras máquinas.

¡Música, maestro!

En esta ocasión, Péndulo implementará un nuevo sistema ideado por ellos mismos denominado MMS (Mip Music System), que consiste en un "cambio inteligente" de melodía dependiendo de la situación en la que nos encontremos (como el viejo iMuse de LucasArts, sólo que con algunas características extra). O sea, no tendremos que bancarnos la misma musiquita a lo largo de toda la aventura, sino que en los momentos de tensión se hará sentir la inquietud en el ambiente gracias a un cambio radical en la música. Por cierto, los amantes del pop van a ponerse contentos cuando se enteren que los temas principales de Runaway tienen una onda muy a lo Sheryl Crow.

Como verán, Runaway promete muchísimo, y en nuestro país puede tener una excelente aceptación. Ojalá que, con proyectos como éste o el que están haciendo nuestros muchachos de AdventureR Land (pueden ver una nota sobre ellos en la página 20) las aventuras gráficas regresen para quedarse por mucho tiempo con nosotros.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Electronic Arts / Firaxis Games
INTERNET: www.faraxis.com
FECHA DE SALIDA: Fines de 2001
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Estratégico

Sid Meier's SimGolf

Un sorpresivo proyecto conjunto de dos genios

Por Diego Eduardo Vitorero

Y no estoy hablando justamente de Dan y yo. Aunque seamos dos capos totales, todavía nos queda mucho camino por recorrer (N. del E.: ¿Por?). En realidad, estoy hablando de Sid Meier y Will Wright (N. del E.: Ah, ahora te entiendo). El primero, creador de la saga Civilization, y el segundo, una persona que hace poco más de un año llevó su proyecto más ambicioso a límites insospechados con The Sims.



Imagínense a Sid Meier's SimGolf como una fusión entre SimCity y aquel SimGolf que sacara Maxis en 1996. Personalmente, creo que la idea está muy buena. Sería algo así como un manager con mezcla de tycoon, y algunos aditamentos estratégicos y del deporte en el que está basado. Es más, quienes hayan jugado algún SimCity, rápidamente se familiarizarán con SMSG. ¿Se pusieron a pensar en lo que serían capaces de hacer estos dos capos de la industria, si se les ocurriera hacer algo así como un "Sid Meier's SimFIFA"? (N. del E.: ¿O un SimJerry?) No me lo quiero ni imaginar. Según sus desarrolladores, no será de suma importancia tener conocimientos de golf para jugarlo; si los tienen, mejor.

Básicamente, nuestro principal objetivo será el de desarrollar los recursos que nos permitirán expandirnos en nuestro campo de golf. La cosa suena muy fácil pero no lo es. En algunas ocasiones, nuestra competencia nos acechará a cada momento, pero no deberemos cederles terreno. No sólo tendremos que manejar temas referidos a los típicos de una cancha de golf, como son la construcción de trampas de arena y agua, la cantidad de hoyos o el tema del verde que impera en el lugar. La parte estratégica y financiera será de suma importancia, como en la vida real. Imaginemos esta situación: Armamos regio parque, lleno de árboles bonitos, 18 hoyos, con bruta confitería, muy limpito y cuidado, máxima seguridad y todo lo necesario para que sea un Paraíso... Puede que se nos vaya todo al ca#&%$ -perdón, casi nomás hago una mención especial- y terminemos fundidos porque, o los socios no pueden pagar lo que les pedimos para solventar los gastos del lugar, o lo poco que nos pagan no nos alcanza para nada... Si nos interiorizamos un poco más con los escenarios, a como se viene manejando el tema, estos tendrán mucha importancia sobre lo que nos suceda. A modo de ejemplo, si construimos en Hawaii, puede que estemos a merced de los feroces volcanes. Habrá un total de 16 escenarios, y cada uno contará con sus características particulares, como son zonas de clima tropical, parques impresionantes o áreas desérticas donde tendremos que comenzar desde cero, por describir algunos.



Sid Meier aportará todos sus años de experiencia en la parte estratégica. En cambio, Will Wright será el encargado de hacer cosas tan increíbles como alocadas con los personajes que circulen por nuestro parque, tal cual lo demostró en su último juego.

Los Mejores Pads y Volantes



8 botones programables
función de diparo automático
Super Mito

USB
Vibración
2 mini joysticks análogos
botón de turbo
Dark Rumble



Volante análogo con pedales
10 botones de disparo
Pad de 8 direcciones
Force Racing

USB
Dirección de 90 grados,
acelerador y freno realista,
15 botones programables
Ducati Corse

Los Mejores Parlantes



360 watts. Calidad de sonido profesional.
Satélites planos y diseño ergonómico.
XTW-360

480 watts.
Calidad de sonido profesional.
2 Satélites y un Subwoofer
de alto rendimiento.
XTW-480

MERCURIO 25 DE MAYO 2624 **POLVORINES**	MUNDO PC RIOBAMBA 672 **MERLO**	COMPUWARE MERLO 2609 **MORENO**	RCI COMP AV. LURO 6081/87 **LA FERRERE**	MAKSON AV. SAN MARTIN 135 **TIGRE**	PC CENTER AV. SANTA FE1660 LOC 58 **CAPITAL FEDERAL**
COMPUCOMPRAS AV. CORDOBA 1467 **CAPITAL FEDERAL**	TECHNOLOGY AV. CENTENARIO 537 **CAPITAL FEDERAL**	MONTESANO COMP. CHARLONE 1095 **SAN MIGUEL**	COMPU PAZ LAVALLE 1971 **JOSE C. PAZ**	EDUGAM NTRA. SEÑORA DE LA MERCED 4819 **CASEROS**	SYS PROG. PEDRO LAGRAVE 421 **PILAR**
EUGAGUEL FLORIDA 537 LOC. 427 **CAPITAL FEDERAL**	MEGA COM FLORIDA 250 LOC. 19 **MICRO CENTRO**	MAKSON CONSTITUCION 1071 **SAN FERNANDO**	COMPUSHOP SAN MARTIN 1088 **AVELLANEDA**	CYBER PLACE AV. MITRE 3401 **AVELLANEDA**	ELECOM AV. MITRE 1239 **AVELLANEDA**
CASA LOPEZ AV. SAN MARTIN 3401 **LANUS OESTE**	PC QUILMES MORENO 568 **QUILMES**	VIRTUAL CENTER LAPRIDA 350 **LOMAS DE ZAMORA**	MEGASOFT 9 DE JULIO 2558 LOC. 14/16 **LANUS ESTE**	MPS BERUTTI 37 **AVELLANEDA**	CRAZY MACHINE ALEM 50 LOC. 63/64/65 **LOMAS DE ZAMORA**
CLAUDIO AUDIO Y VIDEO MAIPU 314 **BANFIELD**	DOORS 25 DE MAYO 524 **LANUS OESTE**	PC MANIA AV. ESPORA 2928 **BURZACO**	ELITE HOGAR F. ONSARI 1102 **VILLA CRESPO**	DGL GAMES LOPE DE VEGA 3074 **WILDE**	ALL SYSTEM 17 DE OCTUBRE 1070 **CLAYPOLE**

X TECNOLOGIES



E-mail: ventas@xtecnologies.com.ar
Teléfono: (011) 4345-6372/71/82/83

www.xtecnologies.com.ar

AdventureR Land

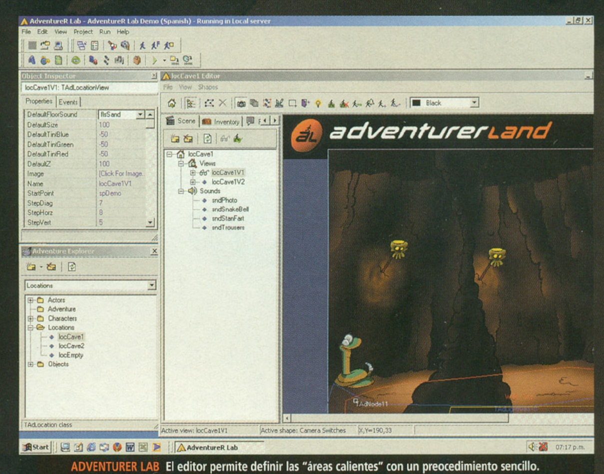
El gran amor por las aventuras gráficas y un sueño argentino

Por M. Varsano y D. Nallar

Jueves, 10 de mayo de 2001. Atardece. Martín y yo llegamos a una casa en el barrio porteño de Palermo Viejo, cargados con grabadores y cámaras. Estamos medio muertos porque fuimos caminando desde la editorial, y daríamos cualquier cosa por un vaso de agua fresca (y un par de semanas en Villa La Angostura, por ejemplo). Nos recibe Angel Mazzarello y, sin que nos demos cuenta, nos mete en un sueño.

Todavía me parece increíble que algunos sectores de la prensa continúen hablando de la muerte de las aventuras gráficas. Es cierto que en un momento se dijo mucho sobre el tema, pero no pasó demasiado tiempo, cuando todavía estaban echándole paladas de tierra en la cara al muerto, que éste se levantó y, de un par de manotazos que se llamaron *The Longest Journey* y *Escape from Monkey Island*, hizo volar a unos cuantos, que después huyeron con la cola entre las patas.

Claro, algunos todavía no aprendieron la lección, y siguen recitando la fórmula pesimista; en los Estados Unidos, sobre todo, donde maravillas como *Grim Fandango* no tuvieron el éxito esperado, obligando a las compañías a encarar proyectos más enérgicos y novedosos. Del otro lado del océano, en tanto, las aventuras gráficas son el gran amor de los jugadores. Sabido es que las mentes europeas -mucho más pensantes y por lo general más cultas- navegan otros mares y no son tan afectas a la violencia de los FPS como a la estrategia y a las aventuras



ADVENTURER LAB El editor permite definir las "áreas calientes" con un preocedimiento sencillo.

gráficas.

Desde Europa siempre nos están llegando aventuras, muchas de ellas parecidas. *The Longest Journey* es de origen noruego, y una aventura espléndida, que elegimos como la mejor del año en la entrega de los Premios XPC 2000. Es que en el Viejo Continente las AG se consumen muchísimo. Allá gustan tanto las del estilo Monkey Island como aquellas inspiradas en el clásico Myst. Ambos estilos son bien recibidos. En nuestro país, quizás por nuestras raíces europeas, tenemos una especial predilección por las aventuras gráficas. Por eso es que tantos de nosotros, verdaderos fanáticos, sufrimos la escasez de nuevos títulos del género.

Es algo que se terminará muy pronto. En estos días estuve disfrutando de la resurrección de Myst, con *Exile*, y, como pueden ver entre nuestras previews del mes, Péndulo Studios se prepara a arrancarnos el bocho con su nuevo título, *Runaway: A Road Adventure*.

Mejor todavía: una empresa argentina tiene en sus manos una fantástica joya que, de un solo vistazo, nos dejó deslumbrados y llenos de esperanza. Las sorpresas son muchas: se trata de un EDITOR de aventuras gráficas. Con emprendimientos como éste, el futuro del género pinta mejor que nunca.

Tierra de aventureros

AdventureR Land está formada por Angel Mazzarello y Fernando Piccolo (los jefazos), Diego Canepa (ingeniero líder), Pablo Mamone (animador), Leonardo Rapaport (diseñador principal), Joaquín Bachrach





TIERRA DE AVENTUREROS Las oficinas están en Palermo Viejo, en la Capital Federal.

(supervisor de música y efectos especiales) y Daniel Solmirano (programador web). Estos muchachos locos, amantes de las aventuras gráficas que hoy rondan los 30 años, comenzaron, allá por 1995, a cumplir un sueño. Un sueño que derivó muchas veces hacia una pesadilla, pero que finalmente se convirtió en algo más grande y ambicioso. Hoy cuentan con un editor de aventuras gráficas; esto es, una herramienta con la que es posible crear desde cero una aventura 2D al estilo Monkey Island con mínimo esfuerzo y poca inversión de dinero.

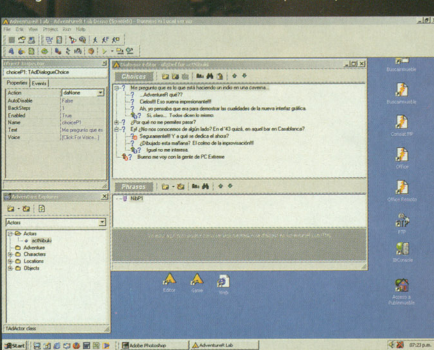
"Comenzamos con la idea de hacer una aventura gráfica, *Contacto Nawamba*", explica Angel, "pero tras unas cuantos meses de trabajar en el proyecto nos dimos cuenta que estábamos haciendo todo con excesivo esfuerzo y que había cosas que serían más fáciles si contáramos con una herramienta especial. Así que nos pusimos a escribir algunas utilidades hasta que, por fin, decidimos concentrarnos directamente en un editor." En ese lapso, *Contacto Nawamba* quedó postergado por falta de alguien que estuviera dispuesto a publicar el juego. Hubo varios intentos por parte del equipo, y algunos interesados entre los que estuvo el mismo Mario Pergolini y su productora Cuatro Cabezas. Por una cosa u otra, el ofrecimiento nunca prosperó (tampoco cuando quisieron hacer una aventura de Super Hijitus, por desavenencias con la productora de García Ferré... buahhhh, ¡yo quiero una aventura de Super Hijitus... me muero! ¡Y una de Mafalda, y de Patoruzú, y de El Eternauta!), aunque ellos no pierden la esperanza.

"Para *Contacto Nawamba* tenemos prácticamente todo lo necesario: el guión está escrito -explica Fernando- y tenemos desde el diálogo hasta los puzzles perfectamente definidos. Estamos seguros de que sería una excelente aventura. Lo que falta ahora es un equipo de artistas que rehagan los fondos y la animación de personajes y objetos, porque los que tenemos fueron dibujados pensando en una resolución de 640x480, que hoy ya no sirve." Esto es verdad. Pronto empezaremos a ver aventuras en resoluciones de 1024x768 y con colores de 16 bits, como en el caso de *Runaway*. Parece que tendrían que haber trabajado en una resolución más alta (siempre es posible reducir, pero agrandar conlleva la pérdida de calidad). "Es que cuando nosotros trabajábamos en *Nawamba* -dice Angel- era la época de *Full Throttle*, que estaba en 320x200. Entonces, laburar en 640x480 ya nos parecía una locura". El proyecto se demoró tanto que finalmente debió postergarse, en espera de una nueva oportunidad.

Pero el equipo no perdió el tiempo. En estos seis años, trabajando en sus horas libres (ellos viven de una empresa de diseño web, que les recomendamos visitar en *www.mpvision.com.ar* para disfrutar de un comiquísimo Flash) dieron forma a un editor profesional.

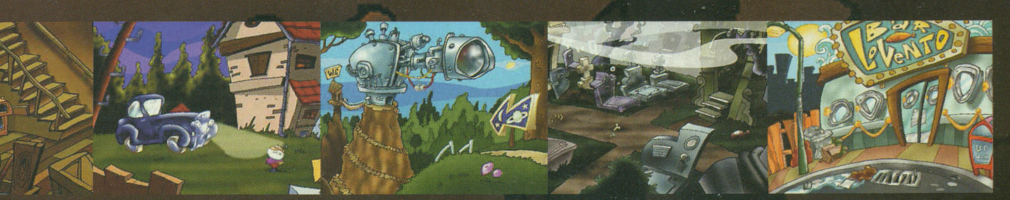
Adventurer Lab

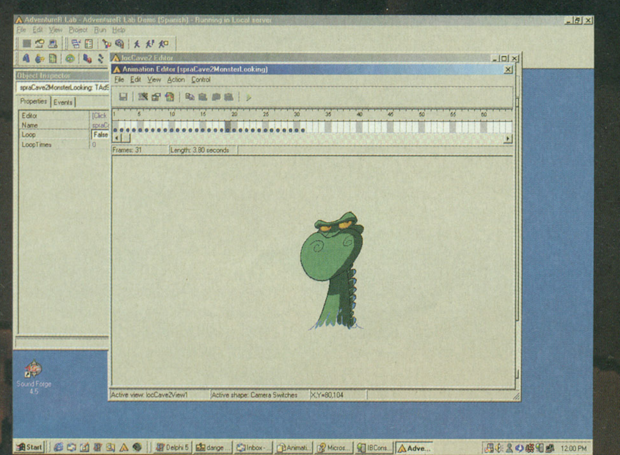
En el transcurso del proceso creativo que los llevó a crear el editor, los AdventureR Land (*www.adventurerland.com*) fueron aun más lejos. Generaron una herramienta abstracta con la que poder crear a su vez la herramienta que necesitaban. Así nació la llamada *Lab Technology*, una especie de editor de editores. Con la nueva y poderosa tecnología dieron forma final al editor *AdventureR Lab*. Cualquier modificación es posible en el editor, incluso la creación de uno completamente nuevo para otro tipo de género, supongamos un juego de estrategia. Claro que éste debería contemplar un módulo especial para la implementación de inteligencia artificial para las unidades, pero no es algo imposible, todo se hace con sólo agregar elementos y modificar el editor trabajando con la potente base tecnológica. Por ahora, y siguiendo su sueño, Adventurer Lab permite hacer todo lo necesario para crear una aventura gráfica en 2D. Incluso el editor desde el principio fue pensado para implementar en un futuro la utilización de personajes poligonales, en 3D, con lo que se lograría un producto similar a *Grim Fandango* o *The Longest Journey*. En realidad, más al último, puesto que -como nos



pasó a todos- no quedaron conformes con la falta de soporte para mouse del pobre Manuel Calavera o de *Escape from Monkey Island*. Si implementan personajes 3D en el editor, no hay dudas que soportará el uso del mouse.

Ahora bien: ¿para qué tamaño esfuerzo? ¿Cómo esperan vender el editor de aventuras en un país acosado por la piratería, donde un proyecto de esta naturaleza estaría destinado al fracaso? La intención es ofrecer su producto en el mercado interna-





EDITOR DE ANIMACION Un sistema parecido al de Director permite manipular una imagen frame por frame.

cional, especialmente en Europa y, si cabe, tal vez en los Estados Unidos. El editor no está dirigido a una persona sino a las empresas, ya que su costo, aunque accesible en términos empresariales, no es para todo el mundo. Obviamente, lo vale. Es increíblemente poderoso, por lo que una compañía con su ayuda podría crear una aventura gráfica compleja en muy poco tiempo y ahorrando enormes cantidades de dinero. "Nuestra tecnología -comenta Diego- no requiere ni una sola línea de código extra, excepto para la creación de scripts con un lenguaje interno muy sencillo de aprender y muy poderoso. Todo está allí, sólo se necesita escribir un guión, el arte gráfico, los sonidos y las voces."

Mientras Angel, Diego y Fernando hablaban con entusiasmo de su creación, en el monitor de la PC que teníamos enfrente aparecían las ventanas del editor, muy inspirado en Delphi, flotando individualmente sobre el Desktop de Windows. Fernando hacía pequeños cambios aquí y allá para mostrarnos cómo estos se actualizaban en tiempo real en la misma aventura. Stan, el personaje que servía de muestra, caminaba por el interior de una cueva. El mismo engine se ocupaba de iluminar a Stan si pasaba bajo una fuente de luz, lo achicaba si caminaba hacia el fondo de la pantalla o lo ocultaba parcialmente al caminar tras una columna. Por medio de un árbol de diálogo, Stan discutía con un guardia (escenas extraídas de *Contacto Nawamba*), pero el morocho le cruzaba su lanza, impidiéndole el paso. "Cada personaje tiene propiedades como gestos, vestimenta que usa en tal lugar o lo que hace si se queda quieto. Los movimientos de la boca se sincronizan con la duración del diálogo". Martín y yo tratábamos de agarrarlos en algún detalle que no soportara el engine, pero los chicos se las arreglaron para cerrarnos la boca una y otra vez. No hay límite para la cantidad de escenarios que puede tener el juego, se puede arribar a múltiples finales con sólo escribir unas líneas en el editor de scripts, generar eventos al azar, utilizar sonido posicional y, una de las características del engine más llamativas, escribir el guión y el árbol de diálogo en varios idiomas, hasta cinco diferentes (aunque no hay problemas en agregar más con un par de clics) y cambiar entre estos en medio del juego. Lo mismo pasa con las voces, el programa puede cambiar entre un set de grabaciones y otro, el único impedimento es la cantidad de espacio utilizada en el CD que contenga el juego terminado. El editor se encarga de todo el trabajo, realmente, y el resultado que genera -convenientemente comprimido- se anexa a un intérprete. Más práctico, imposible. "El engine sólo necesita del intérprete, e incluso -dice Diego- se puede dividir el juego en varios episodios que se pueden descargar de la web, poner en varios CD, lo que haga falta."

El árbol de diálogo se escribe en una ventana especialmente concebida para crear estructuras de preguntas y respuestas, al modo de los threads de los foros de discusión, e incluso, como todo lo demás en el engine, por ejemplo los frames de una animación, son capaces de disparar un evento dentro del juego. Así, ante una respuesta, el personaje puede hacer un gesto o producirse un movimiento en el escenario. También es posible ejecutar la aventura teniendo a la vista una ventana de debugging donde se observa la ejecución de sentencias y se indican los posibles errores.

El editor tiene el poder de implementar cualquier cosa necesaria para la realización de una aventura gráfica (o de un juego educativo), por lo que los muchachos cuentan con una buena posibilidad de interesar a las compañías. Con ese motivo, al hacer este reportaje los encontramos trabajando a mil, listos para volar a Los Angeles, a la Electronic Entertainment Expo 2001, donde se reunirían con importantes empresas del Viejo Continente. Es que los sueños también son un deseo. X

AdventureR Lab

- Lenguaje orientado a objetos
- Librería de recursos
- Compilador
- Mensajes de proyecto
- Múltiple soporte de idioma
- Trabajo multiusuario para el equipo de desarrollo y beta testers
- Tecnología SQL y DirectX 8.0
- Intérprete (un solo archivo .EXE)
- Sistema de seguridad del proyecto
- Lista de tareas para el grupo
- Debugger
- Sistema de desarrollo integrado
- Editor de Scripts
- Inspector de objetos
- Explorador de la Aventura
- Editor de escenarios
- Editores de animación
- Editor de diálogos
- Soporte de fuentes



PROJECT eden

Core Design es una compañía ampliamente reconocida por el desarrollo de la exitosa saga Tomb Raider, con Lara Croft como protagonista. Los programadores no reniegan del pasado y le agradecen a la pulposa heroína los servicios prestados, pero muchos de ellos estaban buscando algo más que recuperar reliquias en templos perdidos, y al parecer lo han encontrado en los mega rascacielos de su nuevo -y más ambicioso- proyecto, algo que seguramente pondrá roja de envidia a Larita...

POR MARTIN "ANDRE" VARSANO

EDEN. (Del b. Lat. *eden*, y éste del heb. *eden*, deleite) m. Nombre del Paraíso en la Biblia / Fig. Lugar delicioso y ameno / Según Core: Un infierno en un futuro no muy distante en donde desearemos nunca haber nacido...



A muchos de ustedes el nombre de la empresa Core les sonará familiar. Si no es éste el caso, seguro que han oído hablar de Lara Croft, pulposa heroína de los videojuegos ¿Ahora sí? Bueno, Core ha sido la compañía responsable de traernos a esta curvilínea muchacha hasta nuestras computadoras hogareñas y consolas, y creo que no es necesario hacer demasiado hincapié en el éxito que resultó esta versión femenina de Indiana Jones. Si hasta hay una película en camino, con un presupuesto más que envidiable, y actores de la talla de Angelina Jolie y John Voight...

Pero, en el mundo de los fichines, Core ha sido en los últimos tiempos presa de los más irritantes comentarios por parte de la prensa y el público en general, ya que sentimos que se han aprovechado a más no poder de Larita, y un engine que debió pasar a retiro -con honores, cabe destacar- hace un buen rato. Y al margen de que la señorita Croft merece un tratamiento de revitalización y lifting técnico (un nuevo engine, señores y señoras), Core también nos debía algún otro producto que no estuviera atado a la segura popularidad de su estrella principal. O sea, jugárselas por algo como este nuevo emprendimiento, conocido bajo el nombre *Project Eden*, un arcade con elementos de aventura que -si todo sale como los programadores prometen- hará que la compañía deje de ser recordada como "los que hacen los juegos de Tomb Raider"...





De los templos a los rascacielos

Gavin Rummery es el cerebro detrás de Project Eden (PE, de aquí en más). Su intención fue, desde un comienzo, alejarse lo más posible de la heroína que descubría tumbas y templos en lugares remotos. Ese es el motivo por el cual



CARTER
PUESTO: *Líder del Escuadrón UPA*
EDAD: *36 años*
RAZA: *Negra*
GENERO: *Masculino*
OBSERVACIONES: *Carter tiene mucha experiencia y ha trabajado en UPA hasta alcanzar su rango actual. Toma su trabajo y posición seriamente, y no piensa retirarse a los 40 en un trabajo de oficina -como se acostumbra en UPA-*



hace un par de años Gavin comenzó a concebir la idea de una ciudad futura, en donde los edificios treparan hasta alturas inconcebibles, unidos por una telaraña de calles y avenidas (¡para eso te hubieras pegado una vuelta por nuestro Microcentro, Gavin!). En este mundo de rascacielos, los más pudientes prefieren vivir en los pisos más altos de estas moles de cemento, en donde pueden obtener luz y aire fresco. Como era de esperarse, las condiciones de vida se van deteriorando a medida que vamos descendiendo los pisos, encontrándonos con lugares a los que prácticamente nadie se atreve a conocer.

Esta ciudad es oscura y tétrica. "Específicamente tratamos de hacerla diferente al look nocturno y lleno de carteles y neones de Blade Runner, buscando algo más realista a nivel urbano, algo así como lo que se ve en Robocop", dice Gavin.

En este oscuro lugar se encuentran nuestros cuatro personajes, miembros de la elite de las fuerzas de seguridad. Y aquí se presenta una de las principales diferencias entre PE y el resto de los arcades, ya que nuestro protagonista no será un héroe solitario, sino que serán cuatro, a quienes podremos controlar a nuestro antojo en cualquier momento del juego.

La tarea de este equipo será la de investigar la desaparición de unos técnicos -los únicos que se atreven a descender a la base de los edificios- que habían sido asignados para reparar una fábri-

ANDRE

PUESTO: *División Ingeniería UPA*
EDAD: *32 años*
RAZA: *Blanca*
GENERO: *Masculino*
OBSERVACIONES: *Un habilidoso ingeniero con una habilidad natural para entender y reparar sistemas eléctricos y mecánicos. Se unió a UPA a los 25 años, buscando acción luego de un aburrido trabajo en SkyLift. Según sus superiores, tiene un pequeño problema "de actitud", aunque se espera que tome el puesto de Carter cuando éste se "retire".*

ca de carne. De aquí en más, los protagonistas se encontrarán con una historia mucho más complicada de lo que parece al principio, algo que desacomodará los valores que regían las vidas de estos policías.

Algo más que descargar nuestra adrenalina

Si esperaban en PE algo similar a nuestros otros previews de números anteriores (Unreal II, Halo), vayan descartando la idea, ya que Gavin Rummery está buscando mucho más que un simple arcade en primera persona, en donde el argumento prácticamente no existe y la única motivación que se tiene es descargar nuestra adrenalina acumulada, junto con una importante cantidad de munición del arma que tengamos en la mano. "Tenemos una fuerte historia uniendo a todo el juego, ya que el equipo de seguridad está básicamente investigando una tarea rutinaria, pero al ir descendiendo a las entrañas de la ciudad descubrirán cosas que nunca imaginaba", nos comenta Gavin.

Por el otro lado, muchas de las situaciones que encontraremos en PE no son aptas para los desaforados que suelen manejarse con la consigna de "disparo primero, pregunto después", ya que los programadores están planeando colocar en el juego una gran cantidad de acertijos a resolver, por lo que no será extraño detenerse para ver cómo se pueden resolver. En muchas ocasiones será necesario utilizar a los cuatro integrantes para poder avanzar. Como pueden ver en los cuadros explicativos de los miembros del equipo que acompañan esta nota, cada uno tiene una habilidad especial de la cual carece el resto de la fuerza. Así que no será extraño encontrarse con una puerta a la que sólo Minoko podrá acceder mediante el uso de alguna computadora, accesible sólo cuando Amber apague las llamas que impiden el acceso a la consola. No hace falta decir que Amber es la única capaz de soportar ese tipo de temperatura sin convertirse en un pollito rostizado en cuestión de segundos, gracias a su potente armadura.

MINOKO
PUESTO: *División Técnica UPA*
EDAD: *20 años*
RAZA: *Asiática*
GENERO: *Femenino*
OBSERVACIONES: *Una huérfana que fue puesta en el programa de entrenamiento de UPA a los 9 años, luego de demostrar increíbles aptitudes en el manejo de computadoras. Se hizo miembro de UPA a los 17 años (la menor edad posible). Poca experiencia.*



¡MIRA PARA ATRAS, ANDRE! En los pisos inferiores de los grandes rascacielos vamos a encontrar ciudadanos muy pocos amigables.

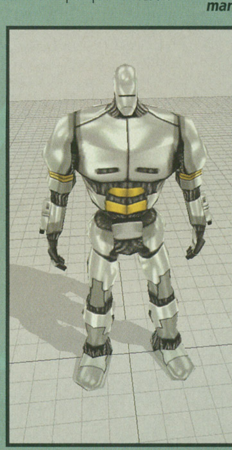
Y si la habilidad de nuestros amigos no es suficiente para acceder a lugares prohibidos, deberemos echar mano a algunos chiches como un pequeño vehículo armado, que en ciertas oportunidades nos vendrá de perillas para poder llegar a lugares que por cuestiones de espacio sería imposible ingresar.

Otro juguetito muy interesante es una pequeña cámara que tiene la habilidad de volar y ser controlada remotamente por algún integrante. Con ella podremos ver la localización de posibles enemigos en un lugar distante, para de esta forma planear nuestro ataque... Porque, obviamente, parte del juego tiene como premisa pulverizar a quienes intenten detener a nuestros policías, impidiendo que cumplan con la ley como mandan los de los pisos superiores... que para eso pagan, ¡che!

Como ven, PE es mucho más que un simple arcade en primera persona, algo que seguramente muchos de ustedes estaban esperando luego de apreciar maravillas como Deus Ex, que supo combinar con éxito varios géneros en uno.

Preguntándole a los que saben

Si leyeron hasta acá es porque se vieron atrapados de la misma manera que nosotros por el ingenioso desarrollo de Project Eden. Lo que no saben es que hay mucho más detrás de este ambicioso proyecto (valga la redundancia, je je)... pero qué mejor que escucharlo directamente de la boca de Gavin Rummery:



Ya sabemos algo acerca de los cuatro integrantes del equipo. Lo que no sabemos es cómo podremos controlarlos. ¿Nos podés decir algo acerca de los comandos para los integrantes del equipo?

Principalmente, podés decirles que te sigan o que se queden en el lugar que están. También se les puede decir qué arma deben utilizar, o dejarlo a criterio de la inteligencia artificial (¡que es sensacional!). En

AMBER

PUESTO: *División Cyborg UPA*
EDAD: *27 años*
RAZA: *Desconocida*
GENERO: *Femenino*
OBSERVACIONES: *Sufrió horribles heridas en un accidente a los 19 años, y eligió convertirse en una de las "cabezas metálicas" de UPA antes de una cirugía reconstructiva normal con elementos Cyborg. Con el pasar de los años se ha convertido en una "persona" más callada y con rasgos robotizados, de la misma forma que le ha ocurrido a muchos integrantes de esta división.*

Eden, el énfasis está puesto en el control del jugador antes que en la acción de dar órdenes en un mapa y luego cruzar los dedos para que el personaje haga lo que teníamos planeado.

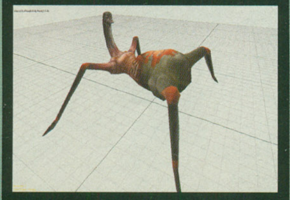
Por otro lado, se puede switchear a cualquier personaje cuando se nos antoje. Los otros tres que no controlemos sabrán si están siendo atacados, y reaccionarán defendiéndose automáticamente. Lo mejor de todo es que si no les decimos que se muevan (siguiéndonos) permanecerán en la posición especificada, con lo cual se los

¡LA COMIDA DEL EDEN ESTA VENCIDA!

Sino, no se entiende que un tipo tan normal y corriente se transforme en una desagradable araña en un abrir y cerrar de ojos... Y todo esto ocurre en tiempo real dentro del juego, no en una secuencia cinemática, así que vayan acostumbrándose a la idea de que en ciertas partes parecerá que nos enfrentaremos con algo completamente inofensivo (como una pequeña rata o un manso cachorrito), y cuando se vean amenazados se conviertan en un engendro sacado de una de nuestras peores pesadillas (o tal vez el sueño más simpático de Ferzzola)... Acá van las fotos de la transformación de la araña...









puede poner en lugares estratégicos. Quisimos mantener el sistema de control realmente simple (sin waypoints, por ejemplo), así el jugador se siente en control, sin tener que estar en todo momento sacando de un apuro a sus compañeros.

(N. del E.: ¿Alguien dijo Daikatana?)

¿Cuántos polígonos tiene cada modelo?

Algo así como 1500.

Sabemos que cada integrante del equipo tiene habilidades diferentes. ¿Puede ocurrir que una misión sea imposible de concretar si uno de ellos muere? ¿Cuál es la solución a este problema?

¡Resolver eso fue un verdadero dolor de cabeza! Básicamente, queríamos crear situaciones en donde fuera necesario utilizar a todos los miembros del equipo, pero no queríamos que el juego finalizara cada vez que uno de los integrantes moría. La solución es algo que se conocerá como "ReGen Points". Cuando un personaje muere, se regenerará en el último ReGen Point que haya localizado. Así que la única forma en la que vean la pantalla "Game Over" será cuando todo el equipo muera simultáneamente. Y no crean que no puede pasar...

Contanos acerca de los enemigos. ¿Son algo así como mutantes genéticos?

Las criaturas que encontraremos son gente normal y animales que se transformarán en monstruos (en tiempo real, en el juego). Por qué mutan es uno de los puntos más interesantes de la historia, ¡así que van a tener que jugarlo para saberlo!

¿Qué opciones para varios jugadores se van a incluir? ¿Jugar cooperativamente? ¿Deathmatch?

Hay cuatro personajes, así que va a ser posible jugar de a cuatro en modo cooperativo dentro de la historia (N. del E.: ¡Vuelve con fuerza el modo cooperativo!). También va a haber opciones Deathmatch y una versión para Internet.

Como pueden ver, hay muchos puntos que hacen de Project Eden un juego más que interesante, y que pueden convertir a este título en uno de los arcades más esperados del 2001 -Core planea lanzarlo para mediados de agosto- y uno de los principales candidatos para el juego del 2001. Sabemos que para Core la apuesta es importante, porque deben demostrar que pueden sacarse el fantasma de Lara de encima, que aunque ha sido un éxito mundial, por el otro lado puede ser una cruz difícil de cargar. Todo esto nos hace pensar que la empresa se va a jugar el todo por el todo con Project Eden, así que no nos queda más que esperar y disfrutar de los lujos y comodidades de estos gigantescos rascacielos / barrios... Siempre y cuando no nos manden a revisar el sótano.

E3 2001



touch the

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO



Por cuarto año consecutivo, el equipo de Xtreme PC se trasladó a la Electronic Entertainment Expo (E3), la convención de entretenimiento electrónico más grande del mundo. Allí las compañías presentaron cientos de títulos, muchos de los cuales jugaremos durante el resto del año y principios de 2002.
Directo desde Los Angeles Convention Center, lo mejor de lo mejor, lo que nos va a volar la cabeza, a continuación.

Por el equipo de XTREME PC

Entre el 17 y el 19 de mayo pasado, la ciudad de Los Angeles en los Estados Unidos ardía de periodistas y curiosos que llegaban de todo el planeta dispuestos a cubrir el evento más importante de la industria. Entre ellos estaban nuestros enviados especiales con las rodillas temblando por la emoción, y con el dedo listo para gatillar una foto ante cualquier juego o promotora que tuviera la osadía de cruzarse en el camino.



La E3 es el Paraíso para los que somos fanáticos de los juegos. Cada año, las compañías de todo el mundo se dan cita en los gigantescos pabellones del Centro de Convenciones de Los Angeles para mostrar a la prensa y a los interesados los mejores títulos que tienen bajo la manga. Una multitud recorre kilómetros de stands altos y brillantes como rascacielos y valuados en millones de dólares, mirando pantallas gigantes donde Duke Nukem o Max Payne muestran su potencia. El press room (una gran oficina virtual para que los miles de periodistas de todo el mundo puedan enviar su info a los más remotos lugares del planeta) no da abasto y apenas hay tiempo para correr de un evento al siguiente. Todos escriben en sus laptops, hablan por celulares, se cuelan en las conferencias privadas y al menor descuido ya están sentándose en el lugar de otro frente a Soldier of Fortune II o Return to Castle Wolfenstein, tratando de jugar aunque sea unos minutos. La mayoría de los títulos que pueden verse en funcionamiento estarán disponibles al público luego de meses de espera, por eso la excitación es grande y la sangre se vuelve adrenalina en segundos. El cansancio únicamente llega cuando las luces de la expo empiezan a apagarse y se hace hora de volver al hotel (o dirigirse a alguna de las grandes fiestas que las compañías realizan en la activa noche de Los Angeles).

Lo mejor de lo mejor

Este año, los títulos para nuestras queridas PC fueron muchos menos de lo que se esperaba. El mercado se ha vuelto difícil para las compañías, y además las consolas de la nueva generación como la PlayStation 2 de Sony, la Xbox de Microsoft y las GameCube y Game Boy Advance de

AGENDA DE TRABAJO

"Llegamos al aeropuerto internacional de Los Angeles el lunes 14, bien tempranito. Luego de agarrar las valijas partimos raudamente hacia el hotel, para prepararnos a realizar lo que sería la primera transmisión para el programa de la Rock & Pop "Cuál es" (miren el cuadro de al lado para más detalles), y comenzar a comprar algunas cositas que sabíamos eran necesarias para poder cubrir el evento, ya que el jueves comienza la fiebre y no hay forma de alejarse del Centro de Convenciones ni por una décima de segundo... a menos que se necesite algo de aire fresco, por lo que se recomienda pegarse una vuelta por el ya conocido "stand" de Gathering of Developers, con la gente más loca de toda la expo.





LA E3 EN DATAFULL.COM Y EN LA ROCK & POP



Este año la apuesta se duplicaba, ya que además de cubrir todo el evento, la editorial tenía la responsabilidad de ponerse la camiseta de nuestro sitio -ya saben, la sección de juegos en www.datafull.com- y para poder brindar la cobertura en vivo en el programa de Mario Pergolini en la Rock & Pop de lo que acontecía dentro del Centro de Convenciones. Por ese motivo, debíamos acercarnos sistemáticamente al Press Room, en donde se encontraban una buena cantidad de PC conectadas -mientras la expo durase- a la red de redes, transmitiendo imágenes y textos a una velocidad vertiginosa. Y no era para menos, ya que el tiempo parece correr más rápido en los tres días de la expo, así que hay que explotar cada segundo. Los que tuvieron la oportunidad de visitar nuestro sitio saben que la cobertura realizada fue impecable, como ningún medio argentino supo brindar, con fotos actualizadas y la mejor información.



HAIL TO THE KING, BABY! Duke paseando su abultada anatomía por el stand de G.O.D.

Nintendo acapararon casi toda la atención de la prensa. Sin embargo, aunque no fueron mostrados tantos títulos de PC, la mayoría de los que vimos son realmente imponentes. Algunos de ellos, como Max Payne (que lleva 4,4 años de desarrollo, y Duke Nukem Forever, que va por los 4,6) volvieron a ser las estrellas del evento, como todos los años; pero por supuesto no fueron los únicos que la gente aplaudió a rabiar y con gritos de alegría.

DUKE NUKEM FOREVER

3DRealms / GOD Games
"When it's done"

El bruto Duke no iba a mostrar la facha, habían dicho, pero por suerte 3Drealms decidió facilitar a la prensa por lo menos un video. Poco se sabe de Forever, aunque por lo que pueden apreciar en el video que tienen en el XCD2, está para hacernos pis de entusiasmo. De todas formas, y para hacernos recordar "quién es el rey", Duke paseó su musculatura por el stand de GOD, al igual que el año pasado.

En cuanto a Max, el otro bruto, hubo más novedades.

MAX PAYNE

Remedy / GOD Games
Julio de 2001

GOD Games lleva tanto tiempo haciendo el juego que ya todos sospechamos lo peor. Vimos varias veces a Max en escenas cine-

MAX PAYNE





máticas lanzándose de lado, en cámara lenta, disparando una tormenta de balas con sus dos Berettas, al estilo The Matrix (aunque sospechamos que el juego bien podría haber sido lo que inspiró a los hermanos Wachowski para filmar la famosa película, y no a la inversa). El año pasado se mostró más que nada el poder del engine, parte del cual es accesible en los benchmarks de 3Dmark 2001, pero esta vez hubo un avance más en cuanto a la historia detrás del juego y se pudo apreciar la acción en vivo, la monstruosa acción en vivo, habría que decir, renovando la fe en Max Payne y volviéndolo otra vez uno de los FPS más esperados. El juego se ejecutaba con la ayuda de una GeForce3, el nivel de detalle era impresionante. El líder del proyecto, Petri Järvilehto, guió a Max en varias escenas mostrando las secuencias activadas por "scripts".

La historia se desplegaba por medio de escenas jugables y no a través de video. Sin duda, hasta hoy ésta es la mejor integración de historia y acción en un juego. En lo que vimos, Max llega a su casa y encuentra a su esposa y su hijo a punto de ser asesinados. Max trata de impedirlo -es policía de New York- y baja a algunos maleantes, pero no logra impedir el asesinato... Es un juego dirigido al público adulto y que no se anda con vueltas. Estará dividido en tres capítulos principales, que a su vez tendrán entre cinco y siete episodios cada uno. Será solamente single player, pero una maza, y hay planes de agregarle un editor de niveles para hacer

WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS

misiones.

¿Vieron el efecto Matrix, y se preguntaron si realmente estará presente durante la acción? La respuesta es positiva. Max cuenta con un "bullet mode" limitado, que cuando se utiliza pone al juego en cámara lenta por unos segundos, dándole ese aspecto cinematográfico que todos admiramos. El "bullet mode" combinado con la habilidad de rodar a izquierda y derecha, o hacia delante y atrás, permiten secuencias sorprendentemente efectivas, al contrario de lo que podría esperarse. ¡Alucinante!

También contamos con un reloj de arena, que al activarlo nos dará unos cuantos segundos de cámara lenta, para poder -aunque sea intentar- zafar de situaciones más que embarazosas.

Max Payne no es sólo un shooter, enfrentará al jugador con su inteligencia, obligándolo a buscar soluciones alternativas para cada obstáculo. Järvilehto mostró cómo Max vuela sin querer una escalera, la única vía para subir al segundo piso del edificio, por lo que se ve en la necesidad de usar otro explosivo para derribar una columna, que luego servirá como puente. ¡Claro, después de pensar, más tiros!

Max Payne tampoco tendrá niveles de dificultad. El juego se encargará de ajustarlos según el desempeño del jugador. Järvilehto no quiso ahondar en detalles, pero sin duda habrá muchas sorpresas más. ¡Incluso existirán niveles que sólo verán los que mejor jueguen!Y hay una última buena noticia: Max Payne estará listo en julio... ¡esperemos que así sea!

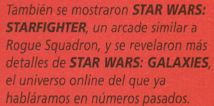
LUCASARTS CONTRAATACA

*Además de **Jedi Outcast**, LucasArts conmovió a todos los roleros con la presentación de **STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC**, un RPG ambientado 4.000 años antes que las películas, que encargó hacer nada menos que a la autoridad mundial en juegos de rol, la prestigiosa BioWare. Sí, como lo leen: la misma compañía que nos deleita año tras año con sus extraordinarios títulos basados en la licencia de AD&D. Knights of the Old Republic será en 3D y hará un uso intensivo de las capacidades gráficas de la GeForce3. Lo que se vio fue una demostración de 20 minutos. Se podrá elegir un personaje entre tres razas y seis clases, aunque no se aclaró cuáles serían las dos razas restantes además de la humana, que estábamos viendo. La compañía de héroes podrá estar formada también por battle droids y wookies, entre otros, y se podrá pausar el juego para dar órdenes, igual que en la serie de Baldur's Gate. Habrá mucha más acción que en ésta, de todas maneras, y un surtido de minigames al estilo Final Fantasy... Knights of the Old Republic parece tenerlo todo: cientos de personajes, animación facial con sincronización del diálogo, poderes de la Fuerza que continuamente inclinarán a los personajes al Lado de la Luz o la Lado Oscuro, control total de cámara (la acción se ve mucho más de cerca que en los juegos tradicionales de BioWare) y una astronave similar al Millennium Falcon -llamada Ebon Hawk- para viajar entre los distintos mundos. Esta maravilla estará lista recién a fines de 2002.*



***STAR WARS: GALACTIC BATTLEGROUNDS**, por otro lado, es un RTS que utilizará el engine 2D de Age of Empires II, en un intento por resarcirse del daño emocional causado por el fallido Force Commander, que casi nos mata de aburrimiento. En esta ocasión, LucasArts confió el desarrollo del juego a Ensemble Studios, como para no pifiarla. Ensemble tiene una enorme experiencia en juegos de estrategia en tiempo real. Galactic Battlegrounds tendrá seis civilizaciones para elegir: Rebelde, Imperio, Wookie, Gungan, Federación de Comercio y Naboo, completando un total de 300 unidades. Cada civilización tendrá sus propias habilidades y unidades especiales como el Jedi, el Stormtrooper o el AT-ST.*





*También se mostraron **STAR WARS: STARFIGHTER**, un arcade similar a Rogue Squadron, y se revelaron más detalles de **STAR WARS: GALAXIES**, el universo online del que ya habláramos en números pasados.*

WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS

Blizzard Entertainment
30 de diciembre de 2001

¡Vimos el juego funcionando! El propio Tim Campbell mostró una versión casi terminada de lo que será la tercera entrega de Warcraft, prevista para fin de año. El equipo de Blizzard Entertainment todavía se encuentra trabajando en el balance de las razas y los monstruos neutrales, pero el engine gráfico está prácticamente terminado. Las unidades 3D son una fiesta visual, todas dejan marcas en el terreno: pequeñas huellas de pies los guerreros, herraduras los caballos y un rastro de orugas las máquinas.



Cuando atraviesan una corriente de agua levantan una estela, y a veces pueden verse peces y ballenas nadando en el mar. La actual perspectiva del juego hace que se distingan más grandes las unidades cercanas. La elevación del terreno cumple un papel tanto visual como estratégico, ya que la altura afecta la línea de visión y la precisión de los tiros. Por ejemplo, un arquero situado en lo alto de una colina tendrá más éxito que otro atacante apostado al pie de la misma.

Cambpell mostró estructuras y grupos de árboles que pueden ser destruidos, desbloqueando el paso de los ejércitos para un ataque sorpresivo. Incluso algunas unidades tendrán el poder de manipular el crecimiento de los árboles. Por ejemplo, un elfo

oscuro podría levantar una barrera de árboles defensivos en una huida o utilizar su poder quitando los árboles del paso para que otras unidades ataquen al enemigo por sorpresa.

Hablando de enemigos, se pudieron ver varios entre harpías, trolls de hielo y ogros. Los monstruos neutrales son importantes en el juego, ya que son la fuente de las piedras de maná que se necesita para construir héroes y mejorar la tecnología de las razas. Los monstruos más grandes proporcionan más piedras de maná, más dinero y más experiencia, y aunque no pudimos ver a ninguno de ellos en acción, Campbell mencionó que habrá trolls y dragones gigantes.

También hay estructuras neutrales que proporcionan un poder especial, por ejemplo de curación, que aunque las razas no podrán tomar sí podrán defender para evitar que sus enemigos se beneficien de ellas. En el juego, todas las unidades orgánicas que llegaban cerca del edificio recuperaban sus puntos de vida. Hay unidades especiales que sólo pueden ser alquiladas a los campamentos mercenarios, y otras estructuras neutrales que proveen de armas a los héroes (Goblin Merchant) o dispensan unidades explosivas (Temple of Boom).

Warcraft III: Reign of Chaos es sin duda la apuesta más grande de Blizzard Entertainment. Le preguntamos a Campbell si, entre nosotros, era tan difícil para el equipo de desarrollo superar el balance casi perfecto de las unidades de Starcraft como nos imaginábamos. Campbell puso cara de horror.

JEDI OUTCAST: JEDI KNIGHT II

Raven Software / LucasArts
Mayo-agosto de 2002

Últimamente los juegos de LucasArts no andan de racha, sobre todo los que tienen relación con el Episodio I. Pero todos recordamos con auténtico fervor a Jedi Knight (Dark Forces II), uno de los mejores juegos en su género, aparecido allá por 1997. ¡Bueno, sorpresivamente, LucasArts anunció una secuela que se está haciendo con el engine de Quake III Arena! ¿Se imaginan lo que puede llegar a ser eso? ¡Una bomba! El proyecto fue confiado en febrero pasado a Raven Software, una empresa que tiene vasta experiencia en el género.

Se mostró un único nivel del juego, en el que Kyle Katarn -el mismo personaje del primer Jedi Knight- aparece en un valle nevado, equipado con un blaster y el sable Jedi, y debe infiltrarse en una estación patrullada por guardias del Imperio. Los ingenieros de Raven aseguran que el juego hará un uso intensivo del sistema de generación de terrenos de Team Arena, con lo que lograrán dar vida a escenarios vastos y ricamente detallados. En la demostración exhibida, Katarn eliminó a los centinelas Stormtroopers a distancia, valiéndose de la mira telescópica del blaster, y después se las agarró a sablazos con todo el mundo. En el momento en que Katarn pela el sable láser, la vista del juego cambia a una perspectiva en tercera persona muy parecida a la del primer Jedi Knight, aunque es opcional. La espada deja marcas incandescentes donde toca, rebota automáticamente los disparos láser y -presten atención a esto- a costa de unos puntos de Fuerza, ¡puede ser arrojada a un enemigo, partirlo en dos y regresar a las manos de Katarn como un boomerang!

También se podrán utilizar los poderes ya conocidos por todos los Caballeros Jedi, o sea producir descargas energéticas, confundir mentes (para pasar desapercibido o extraer información de los adversarios) y, claro, empujarlos con la Fuerza.

¡Y aquí no acaba la cosa! Durante el juego será posible interactuar con distintos personajes y hasta hacer que algunos nos ayuden. En la demostración se pudo observar una pelea contra un poderoso enemigo entre Katarn y su compañero guiado por la





BUENOS VECINOS CONTRA BARRIO POCO RECOMENDABLE Según nuestras acciones, el barrio de Simsville pasará de ser un lugar paradisíaco a el infierno frente a nuestras narices, con motoqueros incluidos.



IA, algo que nos recordó al combate entre Obi Wan, Qui Gon y Darth Maul. Para colmo del alegror, los genios de Raven implementaron el sistema GHOUL 2 del futuro Soldier of Fortune para duplicar la capacidad de animación del engine de Quake III Arena. ¡Cómo van a rodar cabezas!

Jedi Outcast estará listo a mediados del año próximo.

SIMSVILLE

Maxis / Electronic Arts
Enero de 2002

Todo el mundo quiere saber qué hacen los sims cuando desaparecen del juego, es decir cuando van a trabajar. SimsVille es la respuesta a los pedidos del público. Es obvio que los pequeñines van a la gran ciudad a ganarse el pan. El nuevo juego de Will Wright es una mezcla de SimCity y The Sims, totalmente hecho en 3D, aunque no tiene la misma complejidad de cada uno de ellos sino que toma los elementos más sobresalientes y los combina para crear una experiencia nueva. Lo que vimos fue una ciudad, más bien chica, con calles y edificios muy detallados. Al hacer zoom se pudo apreciar a los sims entrando y saliendo de los edificios, charlando en una esquina y haciendo sus tareas. En la esquina de la ciudad había una casa de campo donde vivía Wright. El tipo levantó el teléfono y organizó una parranda bárbara. A los pocos minutos ya había media docena de sims bailando en la casita. De vuelta a la ciudad, observamos diversas construcciones que sirven para el trabajo y la diversión de los sims. Con el menú se puede seleccionar entre estructuras residenciales, de negocios, cívicas y de entretenimiento, y con ellas construir la ciudad de manera que los sims estén cómodos. Como en SimCity, hay que hacer calles y caminos con cierta lógica, colocar hospitales, bomberos y estaciones de policía, y generar además puestos de trabajo, por ejemplo restaurants, estaciones de servicio, shoppings, etc. Es posible revisar las estadísticas de cada sim para saber si necesita algo, si está feliz o triste o si se especializa en algo, y construir de acuerdo a sus necesidades.

El equilibrio de la ciudad que construyamos alterará la vida de los sims. Si faltan puestos de trabajo, pronto los suburbios de ciudad se llenarán de desempleados, crecerá el índice de delincuencia, las casas se deteriorarán e incluso los hospitales no darán abasto. Si no hay estaciones de bomberos cada estructura que se incendie terminará desmoronándose. En otra partida grabada con un alto índice de desempleo, la misma ciudad aparecía llena de bares y cines para adultos, y la casita de campo de Wright estaba deshabitada y en un avanzado estado de deterioro. Los sims abandonaban la ciudad.

Según la gente de Maxis, SimsVille -que ahora se encuentra en estado pre-alfa y no estará listo hasta principios del año que viene- podrá revisar el rígido de quienes lo instalen para incorporar a la vida de la gran ciudad a los sims que tengamos guardados en el juego original. ¡Buenísimo!

En conjunto, SimsVille resulta claramente impresionante. Como todos los proyectos de Wright, parece demasiado pretensioso, pero por lo que vimos sin duda el flaco loco nos sorprenderá otra vez.

SOLDIER OF FORTUNE II



The Sims Online

El año próximo, además, se pondrá en línea un universo virtual donde nosotros mismos podremos ser un sim e interactuar con miles de otras personas de todo el mundo. Este nuevo mundo será un conjunto de vecindarios interconectados donde habrá de todo, desde clubes nocturnos hasta estudios de abogacía, pasando por pizzerías y estaciones de radio, por lo que cada sim tendrá un rol que cumplir. El lenguaje sim será convertido en un afable sistema de chat, porque si no nadie entendería nada, y habrá un novedoso sistema de respuesta emocional entre los participantes de la notable experiencia socializadora que Wright tiene en mente para todos nosotros, los freaks de la computación.

SOLDIER OF FORTUNE II: DOUBLE HELIX

Raven Software / Activision
Noviembre 2001

Vimos un par de niveles que nos dejaron el pecho mojado de baba. Ya no nos quedan dudas de que el ex agente especial John Mullins vuelve con tutti en esta secuela, porque el tipo parece más bravo que nunca. El nuevo sistema GHOUL 2 de daño corporal realmente impresiona (hay que ver cómo quedan los cadáveres después de que los agujereamos a balazos, eh), pero más escandalizan los detalles que tiene el juego. Raven dijo que para disfrutar a pleno de SOF2 vamos a necesitar una placa de video con 64 MB de memoria. Esto es así porque la cantidad de polígonos, por ejemplo para dibujar en pantalla a Mullins, se elevó de 300 en el juego original, a 3.000 (¡ahora sólo el arma ya tiene 300 polígonos!).

También nos impresionaron los soldados. En muchas misiones Mullins estará acompañado por sus compañeros de equipo. Al verlos con el zoom no podíamos creer el trabajo puesto en los models. ¡Los tipos parecen vivos! Hasta los ojos se mueven para mirarnos (son polígonos también). Por desgracia, las rutinas de IA no parecían gran cosa, ya que los muchachos no tenían problemas en ponerse en la línea de fuego enemiga o no reaccionaban si les disparábamos. Igualmente, había que prestarles suma atención porque se necesita actuar entre todos para resolver muchas de las situaciones. Si uno se larga solo como loco malo, hay altas probabilidades de irnos a la cama con la remera empapada en sangre. Raven afirmó que la IA estará perfectamente refinada al salir el juego. En este estadio del desarrollo, los soldados renguean si son heridos en una pierna y tratan de huir cuando saben que llevan las de perder. También habrá líderes enemigos que actuarán directamente en contra de Mullins.

Lo mejor de todo, además de la tremenda suma de detalles (y además de GHOUL 2, jeje), es que las misiones que vimos tenían un desarrollo bastante piola y mucho, mucho ambiente; por ejemplo, en una misión había que escapar del ataque de un helicóptero, trepar a una torre y lanzar unos misiles antiaéreos para mandar a la nave al suelo convertida en una bola de hierro en llamas.

Por desgracia, SOF2 no tendrá de movida soporte multiplayer, aunque sí un generador de niveles aleatorios que contemplará nuestros gustos en materia de escenarios, climas, enemigos, objetivos e inteligencia artificial. Lo estaremos jugando en noviembre.

NFS MOTORCITY ONLINE

NEED FOR SPEED: MOTORCITY ONLINE

Electronic Arts
Septiembre de 2001

¿Qué les podemos contar? Tal vez que los ojos se nos saltaron de las órbitas y tuvimos que buscarlos por toda la expo. Simplemente, señoras y señores, IMPRESIONANTE. Como ya todas saben si estuvieron leyendo nuestra revista, el nuevo Need For Speed será un juego únicamente jugable a través de

Internet. ¡Pero atención! La sorpresa es que -según lo que nos juraron y re juraron los muchachos de Electronic Arts- va a ser perfectamente jugable desde la Argentina con una conexión estándar. ¡Sí! De todas maneras, habrá que ver el asunto en acción para creerles, pero por lo que dijeron están muy confiados en la eficiencia del sistema de comunicaciones de MotorCity.



¿Qué vimos? Vimos autos hermosos y gráficos increíbles, eso ya lo saben. Es un NFS. Pero también vimos clubes de carrera y clubes de Corvettes y Mustangs. En el universo persistente que EA está construyendo, las sorpresas pasan por muchos lugares. No sólo podremos armar a gusto nuestro propio coche, chasis, pintura, neumáticos, preparar el motor, colgar los dados etc... también es posible correr picadas con corredores de todo el planeta o formar parte de un club de nuestra marca favorita y desafiar a los otros clubes (como una especie de clanes). Podremos comprar, vender e intercambiar piezas, tener nuestro propio garage y hasta montar una casa de repuestos. Esto es gracias a que el sistema económico del juego está basado en condiciones libres de oferta y demanda. Si un jugador tiene la pieza que necesitamos se la podremos comprar, regatear por un precio menor o ganársela en una picada. El podrá vendérnosla al precio que se le antoje, al menos mientras no aparezca otro jugador con una mejor oferta.

Más todavía, el objetivo de los diversos clubes es el control de las carreteras. Cuando uno ingresa en una de ellas, se mostrará a cuál club y marca de coche pertenece. Cuantas más carreteras domine un club, y más tiempo retenga el control, más importante se volverá.

En el club de carreras, por otra parte, es posible socializar con corredores de todos los clubes, hacer negocios y proponer y aceptar desafíos. Entre estos hay pruebas de habilidad al volante, saltos con rampas y a través de aros en llamas y otras formas de competencia. El juego se activará en línea durante septiembre de este año, y Electronic Arts está tomando gente para el testeo Beta de la transacciones y carreras online. Obviamente Martín (fanático de la saga NFS) ya se anotó para testear esta maravilla... y no era para menos, ya que tuvo la oportunidad de jugar en la presentación privada y quedó primero entre todas las personas que habían jugado en la expo, apenas superado por uno de los programadores, que lo miró con una cara que mezclaba el asombro y la bronca.

COMMAND & CONQUER: RENEGADE

Westwood Studios / Electronic Arts
Septiembre-Dieciembre de 2001

C&C siempre fue un juego de estrategia en tiempo real. Renegade, en cambio, introduce un cambio de género en la serie al ponernos al frente de un arcade 3D en primera persona. No es que a partir de ahora Westwood no nos vaya a alimentar con más RTS, pero constituye una linda variante para fanáticos y no fanáticos.

En Renegade jugamos con la Global Defense Initiative, una unidad de comando equipada principalmente con snipers y C4. Los personajes incluyen a Sakura, el Dr. Mobius y el General Raveshaw. Por supuesto, el arsenal completo incluye las clásicas y devastadoras armas que todos conocemos -y amamos- como ser el rocket launcher y la pistola con silenciador. La misión será detener a las fuerzas de NOD (¡aguante NOD!) antes de que completen sus experimentos con el famoso Tiberium.


C&C: RENEGADE

Por lo que vimos, el engine de Renegade no tiene nada que envidiarle a lo mejor del género. Como pueden ver en las fotos tiene toda la pinta para ser un suceso a gran escala. Soporta toda clase de efectos de partículas, iluminación y sonido, y la transición entre áreas cerradas como los edificios y otras estructuras y las áreas abiertas es absolutamente fluida y sin interrupciones de carga.

Command & Conquer: Yuri´s Revenge

Se había anunciado que Westwood mostraría en la E3 -a puertas cerradas- una expansión para C&C: Red Alert 2, el clásico RTS de 1996. Yuri´s Revenge incluiría todos los planes que Westwood dejó en el tintero cuando liberó RA2, por lo que habría alrededor de 30 unidades nuevas (11 de infantería y entre 15 y 19 estructuras), catorce misiones single player entre rusos y americanos y una campaña multiplayer de 10 mapas para jugar cooperativamente. Mejor aún, la expansión contendría una tercera raza en discordia, compuesta por soldados genéticamente mejorados que harían desastres bajo las órdenes de Yuri (siempre tan simpático él). Por desgracia, Westwood no presentó un jopo de Yuri´s Revenge y se excusó diciendo que el equipo había trabajado exclusivamente para organizar la presentación del resto de los títulos y estaban absolutamente quemados.



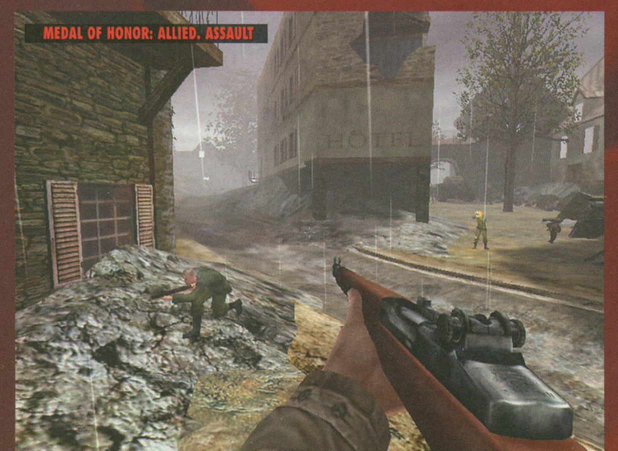
Manga de vagos.

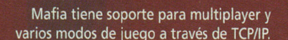
MAFIA: THE CITY OF LOST HEAVEN

Illusion Softworks / TalonSoft
Fines de 2001

Los creadores de Hidden & Dangerous también estuvieron presentes en la expo, mostrando material de prensa acerca de Mafia: The City of Lost Heaven. El juego se ambienta en los años ´30, en plena época de la Ley Seca en los Estados Unidos. El juego incluye 20 misiones que comprenden toda clase de objetivos poco "éticos", como ser asesinatos (boleteadas, que le dicen), robos y persecuciones a bordo de más de 60 vehículos como por ejemplo el Ford T. Armas habrá de todo tipo también, y no faltarán las clásicas Tommy y las lustrosas Smith & Wesson M.27 Magnum. El engine 3D, derivado del que Illusion utiliza para Hidden & Dangerous 2, permite escenarios llenos de detalles y una amplia variedad de objetivos; habrá estaciones ferroviarias, bares, hoteles, aeropuertos y en general las calles parecerán tener vida real.

Cuando ingresamos al motorhome dentro del stand de GOD, uno de los programadores nos rompió la cabeza mostrando la física de los autos, a la cual dedicaron un año y medio de trabajo, ayudados por físicos y hasta gente de compañías automovilísticas y fabricantes de neumáticos. Los primeros disparos a las gomas de nuestro auto hizo que se nos bajaran las medias, pensando en las escenas que veremos cuando acribillemos a nuestros enemigos en las calles de Lost Heaven.





Mafia tiene soporte para multiplayer y varios modos de juego a través de TCP/IP.

MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT

2015 / Electronic Arts / Dreamworks
Octubre de 2001

Medal of Honor es uno de los FPS que en la PlayStation arranca gritos de alegría. Es uno de los arcades 3D más populares en cualquier consola. Ahora Electronic Arts y Dreamworks están dispuestas a trasladar la sabrosa licencia a nuestras máquinas utilizando la tecnología del Quake III engine, que la empresa 2015 -de Oklahoma- ha mejorado para satisfacer las expectativas puestas en este título que promete ser impresionante. 2015 está haciendo una trabajo delicadísimo. Medal of Honor: Allied Assault se inspira directamente en Saving Private Ryan, de Steven Spielberg, uno de los filmes acerca de la Segunda Guerra Mundial más aclamado por la crítica y el público aficionado al cine, en especial a películas sobre el conflicto. De la misma manera que Close Combate: A Bridge Too Far, también recreará la operación Market Garden, entre otras. Las misiones están basadas más o menos en situaciones históricas reales.



Electronic Arts presentó una demo a medias jugable (mostró a puertas cerradas un par de niveles llamados "D-Day" y "Snipertown"), pero no pudimos probarlo ni siquiera un ratito, ya que el programador fue el encargado de tan tentadora tarea. Para serles sinceros, creemos firmemente que este título fue -a nuestro parecer- la sorpresa de la E3 en lo que respecta a juegos para nuestra PC, y el título que más ansiamos jugar cuando esté listo.

Y claro, el mismo Dale Dye (un capitán retirado de los US Marine Corps) que entrenó a Tom Hanks y al resto del staff de Rescatando al soldado Ryan se encargó de enseñarle todo lo necesario al equipo de diseñadores del juego, por lo que es de esperar una sensación de realismo muy importante.

El juego dará comienzo en lo desiertos del norte de Africa en 1942, y desde allí el jugador irá progresando a través de más de 20 misiones que contendrán objetivos primarios y secundarios. Según el desempeño y la cantidad de objetivos cumplidos, bajas, etc. que logremos en cada misión, seremos condecorados. La Medalla del Honor es el más alto reconocimiento que otorga el Ejército de los Estados Unidos. Un excelente desempeño abrirá varios niveles secretos

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

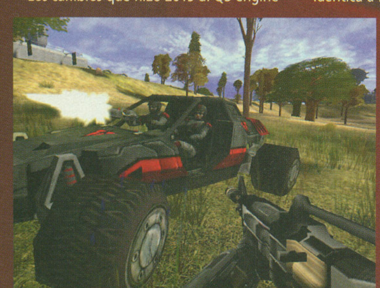
PLANETSIDE

especialmente preparados para los más rudos (¿Los Irrompibles?).

Los diferentes tipos de enemigos Nazis que nos visitarán asciende a 20, además de que en el juego veremos toda clase de vehículos perfectamente funcionales. A algunos deberemos derribarlos a toda costa, otros podremos utilizar aunque para ello antes debamos eliminar a sus conductores. ¡Hay desde tanques Panzer hasta motocicletas con sidecar! El surtido de armas tampoco se queda atrás: ametralladoras Thompson, Panzerscherck, Mauser, etc, un total de veinticuatro.

Los cambios que hizo 2015 al Q3 engine se refieren, por ejemplo, a la implementación de un sistema de animación facial que responde a la actitud que vive el personaje. Por ejemplo, los soldados abrirán los ojos cuando vean a un compañero destrozado por las esquirlas o rogarán por sus vidas al llegar a un callejón sin salida perseguidos por el enemigo. Una explosión cercana producirá quemaduras, manchas de sangre y polvo. Las heridas desgarrarán los uniformes. La sensación de realismo promete ser de lo mejor.

En la recreación del famoso desembarco a Normandía experimentaremos una situación idéntica a la que ocurrió verdaderamente en la playa de Omaha en 1944. Es decir, empezaremos la misión como el teniente Mike Powell a bordo de un bote junto a nuestros camaradas de combate, rodeados de niebla y bajo un cielo plomizo. Apenas sea divisable la costa, con sus nidos de ametralladora germanos listos para repeler el desembarco, los morteros caerán a nuestro alrededor, levantando columnas de agua y ensordeciéndonos con el estallido y los gritos de terror.



El engine soporta sonido posicional para una mejor experiencia. Un impacto directo al bote vecino lo envolverá en llamas mientras veamos la costa acercándose y las balas silben sobre nuestros cascos. ¿Suena potente, eh? Tras el desembarco habrá que abrirse paso a través de la playa. Secuencias de scritps permitirán que un oficial guíe al grupo con órdenes y todo tendrá en general una magnífica ambientación.

Gráficamente, Medal of Honor: Allied Assault parece el sueño del pibe. Los models se ven fantásticos, y hasta la vegetación nunca lució tan buena (incluso mejor que en Hitman: Codename 47).

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Gray Matter / Activision
Septiembre-Diciembre de 2001

No pudimos jugar a Medal of Honor: Allied Assault, pero sí nos apoderamos del apabullante stand de Activision para meterle mano nada menos que a la súper recontra esperadísima secuela de Wolfenstein 3D, aquél clásico de id Software. Esta vez no sufriremos tanto de encierro como en el

UNIVERSOS VIRTUALES

Es impresionante la proliferación de universos virtuales que han sido anunciados y/o mostrados durante la expo. ¿Cuál de ellos podremos jugar desde nuestro país y sin una conexión de banda ancha? Por ahora es un misterio. Estos son los principales, sin contar NFS: MotorCity Online, Star Wars: Galaxies, The Sims Online y Planetside, ya mencionados en la nota principal.

***Earth & Beyond**: Será lanzado por el servicio de EA.com esta primavera. Se trata de un juego masivo producido por Westwood Studios donde cientos de personas podrán comerciar y luchar en el espacio.*

***Midgard**: La compañía noruega Funcom (responsable de la mejor aventura gráfica del año pasado, The Longest Journey) produce un universo multiplayer basado en la mitología nórdica.*

***Dark Age of Camelot**: Mythic Entertainment prepara, en cambio, un juego de rol masivo inspirado en la mitología europea y donde no faltarán los Caballeros del Rey Arturo.*

World War II Online, Blitzkrieg: La recreación de toda la guerra batalla por batalla desde 1940 en adelante. Lo prepara Cornered Rat para Strategy First y suena realmente ambicioso. Pronto habrá novedades.

***Everquest, Shadows of Luclin**: Verant Interactive se prepara a lanzar una tercera expansión para su fascinante RPG multitudinario, con más tierras, monstruos y gráficos totalmente renovados.*

primer juego, al contrario, los programadores de Gray Matter están haciendo un trabajo impecable con el engine de Quake III Team Arena. Los escenarios al aire libre son realmente gigantescos y el detalle gráfico promete mucha candidez visual.

En el nivel que probamos teníamos que eliminar a los soldados enemigos apostados en unas torretas a la vera del camino. Podíamos utilizar las armas de largo alcance o el del sniper para eliminarlos uno por uno (también se puede hacer zoom con los binoculares y ver en la oscuridad con una máscara infrarroja), o bien podíamos aproximarnos más agresiva y directamente. Los Nazis no dudaron en ponerse a cubierto apenas nos descubrieron. La IA es excelente. Saben disparar al reparo de una caja o un árbol y perseguirnos si somos nosotros los que salimos rajando. Lo bueno es que en vez de aparecer de la nada, los refuerzos llegan en camiones o jeeps.

En Return to Castle Wolfenstein muchos de los objetivos pasan por destruir el armamento del enemigo (y al enemigo). Así por ejemplo, habrá misiones en donde nos infiltraremos en un hangar, o bien entraremos a lo animal, para dinamitar los aviones germanos; y otras donde deberemos utilizar necesariamente alguna de las hermosas oh hermosas armas que tendremos a disposición, como ser pistolas y rifles de varios calibres, y sobre todo un lanzallamas que es una auténtica preciosura. Este juego va a ser una bomba.

Por desgracia, Activision negó dar muchas explicaciones acerca de los modos multiplayer que vendrán con el juego, pero parece que habrá unos cuantos diseñados específicamente para ser jugados en modo cooperativo. Recién estaremos con Wolfie en los últimos meses de este año.

PLANETSIDE

Verant Interactive / Sony Computer Online Entertaiment
Julio-Septiembre de 2002

Verant Interactive no es demasiado conocida en nuestro país debido a que poco y nada sabemos aquí acerca de la gran obra maestra de la compañía: Verant es la responsable de hacer realidad a EverQuest, el universo persistente que, junto a Ultima Online de Origin Systems, marcaron el principio de los juegos de rol masivos por Internet. Los universos online son en realidad juegos que nunca terminan ni suspenden. Las veinticuatro horas, años tras año, los servidores de Sony, en este caso, mantienen el juego funcionando con cientos -a veces hasta 2.300, que es la capacidad actual del juego- de jugadores conectados, viviendo vidas alternativas. Los servicios como EverQuest se mantienen cobrando una pequeña tarifa mensual, y cada cierto tiempo se expanden agregando servidores nuevos y paquetes de expansión con más continentes para recorrer, más personajes y más monstruos y situaciones.

Ahora bien, hasta ahora los universos persistentes más exitosos pertenecen al género de los RPG, y aunque las cabezas de id Software y EpicGames hayan anunciado sus intenciones de llevar los arcades 3D a esta clase de universos virtuales, la delantera la lleva, por lo visto, nada menos que una de las empresas pioneras en el tema. Verant Interactive está volcando toda la experiencia acumulada en su juego de rol online para producir el primero y más serio FPS persistente.

PlanetSide todavía está a más de un año de ver la luz, pero ya muestra signos de convertirse en un éxito inigualable. Para entender la magnitud del proyecto que la dupla Verant / Sony tienen entre manos, imagínense un HALO de proporciones gigantescas, donde los jugadores formarán parte de alguno de los tres clanes existentes que lucharán por el dominio de continentes enteros. Comparamos a PlanetSide con HALO porque tiene muchas características similares en cuanto al diseño y al engine gráfico. Los clanes tendrán vehículos para trasladarse a través de escenarios inmensos y montar sus bases para ganar posiciones estratégicas, capturar objetivos y retener material enemigo. El trabajo en equipo será crucial para ganar el control del territorio (aunque habrá misiones solitarias), y por supuesto existirá un sistema de rankings grupal y personal que cualquiera de los participantes podrá consultar en las terminales de cada base.

Cada continente medirá unos 64 kilómetros cuadrados, es decir casi cuatro veces más que los escenarios de Tribes 2. Hasta 3.500 jugadores podrán formar parte de PlanetSide, unos seiscientos por continente al iniciarse el servicio, aunque es posible que el universo pueda expandirse de la misma forma en que EverQuest lo ha estado haciendo desde sus comienzos, hace tres años.

Los jugadores en general harán el papel de soldados y podrán elegir entre unas 70 habilidades, por ejemplo medicina o construcción, y subir de rango y obtener distintos beneficios con relación al desempeño en combate. Podrán conducir vehículos o subirse de acompañantes a cargo de la ametralladora, como en el jeep de HALO... ¿coincidencia? Por supuesto, se trata más que nada de un FPS, así que tener un alto rango no implica que un novato sea incapaz de hacernos morder el cemento.

Cuando uno de sube al jeep, la perspectiva cambia a tercera persona para mostrar al jugador subiéndose, pero la conducción se hace desde una vista en primera persona, como el resto del juego. También hay algunos vehículos aéreos para transporte de tropas. Cada uno de los tres clanes tiene armas y vehículos diferentes, y será posible robárselos a los enemigos muertos para usarlos o simplemente para tenerlos como trofeos de guerra en la base principal... lo cierto es que, según la gente de Verant, PlanetSide soportará como mínimo una conexión dial-up de 56K, con lo que existe alguna probabilidad de que se pueda jugar desde nuestro país. Con suerte, además, dentro de un año pueda ser que las conexiones de banda ancha sean mucho más baratas. Si ése fuera el caso, PlanetSide nos podría llegar a absorber por completo. ¿O no?

REVIEWS

LA MAS COMPLETA REVISION DE LOS ULTIMOS JUEGOS QUE YA ESTAN A LA VENTA

XTREME PC
SISTEMA DE PROMEDIOS

100% al 90%
CLASICO
Cualquier juego que sobrepase el 90%, es un clásico instantáneamente. Los gráficos, el sonido y la forma de juego son casi perfectos. Recomendamos todos los que estén en esta categoría como compra segura y sin riesgos.

89% al 80%
EXCELENTE
Estos son excelentes juegos y de gran calidad. No llegan a la categoría de clásico porque tienen alguna deficiencia en un área especifica.

79% al 70%
MUY BUENO
Estos son muy buenos juegos, pero que contienen alguna falla. Aún así son invaluables para los seguidores del género, y siguen siendo muy recomendables.

69% al 60%
BUENO
Un juego para pasar el rato, con algunas fallas importantes. Si no hay otra cosa...

59% al 50%
REGULAR
Algo que definitivamente tiene que venir en forma de regalo, caso contrario no justificaría el gasto.

49% al 40%
MALO
Si un juego ha entrado en esta categoría, las deficiencias que posee son muy grandes. Sólo alguna virtud, que habría que buscarle detenidamente, no lo hace caer al siguiente promedio...

39% al 0%
MUY MALO
Que se puede decir... ¡No vale la pena gastar ni una mirada a la caja en el estante! Definitivamente no saqués un peso del bolsillo para adquirir este lamentable juego. Mirá que te avisamos...

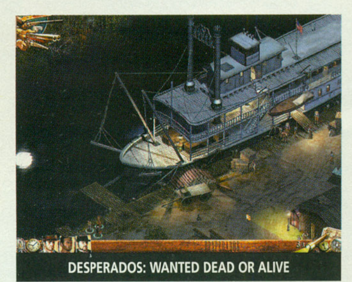
ESTRATEGICOS

ACCION/ARCADES

AVENTURAS/RPG

SIMULADORES

DEPORTES


DESPERADOS: WANTED DEAD OR ALIVE


MYST III: EXILE


FLY! II

LOS ELEGIDOS DEL MES DE XTREME PC

Desperados	90%



Estos son los juegos que este mes se merecen el PREMIO XTREME.
¿Qué es el PREMIO XTREME? Es la mención que reciben los títulos que alcanzan una puntuación del 90% o más, ubicándose automáticamente dentro de la categoría de los clásicos.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Timegate Studios / Strategy First
INTERNET: www.kohan.net
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 300MHz, 64 MB RAM, CD-ROM 8X, 150 MB libres en el disco rígido, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 8 jugadores en Lan o Internet.

PROMEDIO **86%**

Kohan Immortal Sovereigns

Era hora que los RTS cambiaran un poco

Por Hernán Fernández

Ya nada parecía poder innovar en el mundo de los RTS, todos eran de una u otra manera WarCrafts disfrazados, pero en vez de que sea un orco el que atacaba a un humano, era un moco verde atacando a un pajarito azul, o en vez de recolectar madera y oro teníamos que juntar cocos y bananas. Kohan: Immortal Sovereigns demuestra que no está todo dicho y lo hace de una manera excelente.

Bueno, me pasaron un jueguito para hacer la nota... a ver... 80%,100%, joya, instalación terminada. Lo ejecuto, muy linda presentación, y ahora sí. ¿Tutorial, manual? No, ¿para qué? Si yo ya la tengo reclara. Ahora sí, Start... estem... ¿y los bobos peoncitos? Uy, ¿cómo? ¿Cuándo? ¿Dónde?

Lo que más nos llama la atención de Kohan es que, a diferencia del resto de los RTS, no tenemos que preocuparnos por cada una de nuestras unidades, ya no controlamos una multitud de tontos peones para que recolecten los materiales necesarios. En cambio, nuestras ciudades recolectan automáticamente por minuto una cierta cantidad de oro a base de impuestos y diversos materiales dependiendo de los edificios que hayamos construido en ellas o del tamaño de las mismas, cuanto más grande la ciudad, más oro nos provee. Esto último es lo único que vamos a gastar para comprar o construir, los demás materiales sirven únicamente para mantener unidades o cambiar por más oro.

Cuando llega el momento de armar una buena fuerza de ataque también empezamos a notar muchas diferencias. Las unidades se agrupan en compañías, cada una de ellas formada por hasta siete unidades: cuatro en primera línea para el combate cuerpo a cuerpo, dos de soporte y un capitán o héroe que comanda la unidad. Hay que pensar muy bien cuáles unidades vamos a entrenar y cómo las vamos a utilizar ya que cada una tiene un costo de mantenimiento fijo por minuto en oro, pero también hay unidades que gastan otros materiales, como por ejemplo los arqueros que también gastan madera. Esto nos limita a elegir unidades de acuerdo al tamaño de nuestro imperio.



Nuestra participación en cada batalla, una vez tengamos armado nuestro querido batallón y al cruzarnos con un enemigo, sólo consiste en decidir si huimos o si nos quedamos mirando cómo se apalean. Cuando se esté desarrollando una batalla nuestra intervención será mínima, pero a no preocuparse porque las unidades se comportan de manera muy inteligente, lo único que nos queda es disfrutar de la carnicería.

La campaña tiene 16 misiones, resultando éste uno de los pocos puntos flojos de Kohan: se termina muy rápido. Por suerte tenemos el modo skirmish o el multiplayer, donde podemos jugar en los mapas provistos o generar nuevos al azar, aparte de que la inclusión del editor extiende la vida del juego mucho más allá de la campaña normal. Las unidades están muy bien balanceadas, lo que proporciona una muy buena experiencia multiplayer, pudiendo jugar hasta 8 personas o computadoras en LAN e Internet.

El modo de pantalla mínimo es 1024x768x16, así que ténganlo en cuenta si este juego les interesa. A simple vista los gráficos parecen un poco lavados, pero en conjunto con unas muy buenas unidades con excelentes animaciones, cumple a la perfección con su objetivo. Lástima que el sonido no acompañe a todo lo demás. Después de un par de horas escuchando a las tropas diciendo siempre lo mismo da la sensación de que sacar el sonido resulta lo más conveniente.

Aunque los aportes de Kohan no sean totalmente originales -muchas cosas se vieron en otros juegos como Heroes of Might and Magic- está tan bien llevado a cabo que es tremendamente recomendable tanto para los fanáticos de los RTS como para los que no lo son. ¿Y mis tontos peones? Buaaaaaah...

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un RTS distinto que aporta muchas novedades al género.
LO QUE SI: Muy buen modo skirmish y multiplayer, unidades bien balanceadas, no hay micromanejo de unidades, lo que deja más espacio a la estrategia.
LO QUE NO: La campaña es muy corta, el sonido podría haber sido mejor.

86% EXCELENTE

PROMEDIO
89%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: PopTop/GoD
INTERNET: www.godgames.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 200MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4X, 820 MB libres en el disco rígido, placa aceleradora 3D, placa de sonido, Windows 95/98/2000.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.

Tropico

¿Puede un presidente flatulento sacar una república a flote?



SE VENDE REPUBLIQUETA BANANERA **Tarde o temprano, *alguien* iba a hacer un juego como éste...**

Por Ferzzola, el revolucionario

Tropico es adictivo, jugable, fácil de aprender y casi imposible de dominar. Un City Building que conjuga a la perfección el manejo detallado y específico de todos los recursos con el emprendimiento titánico de construir un país.

Administramos desde pequeñeces como los sueldos de cada uno de los habitantes, lo que comen, cómo lo comen y cuánto comen, los precios de los bares a los que concurren, el precio de los alquileres de las viviendas que habitan y la clase de educación que van a recibir hasta las relaciones exteriores con el resto del mundo -Estados Unidos y/o Rusia-. En toda su complejidad nada debe pasarnos por alto y cada pequeñez debe ser atendida. Porque lo único que escapa a nuestro control es la gente. La gente es la república y de ella depende nuestro futuro. Es cierto que muchas veces la gente no sabe lo que es mejor para ella y bueno... podemos forzarla o engatusarla o engañarla o embaucarla para demostrarle lo buen tipo que somos. Todo tiene su repercusión en el todo. Si no educamos apropiadamente a nuestra población es muy probable que con el paso del tiempo no tengamos operarios preparados para los nuevos adelantos. Si no construimos iglesias los religiosos se nos tiran en contra. Si construimos muchas iglesias los intelectuales del país nos tildan de mormones. Si hay gran diferencia entre los sueldos de uno y otro los comunistas se nos enojan. Si no le pagamos suficiente a los granjeros y operarios, estos no laburan con ganas y baja nuestra producción país. Si tenemos muchas fábricas y apestamos el medio ambiente, los naturalistas sufren. Si ganamos dinero por medio de una micro economía los capitalistas nos tiran de las pestañas. Si somos capitalistas Rusia nos odia. Si somos comunistas USA nos aborrece. Etcétera. La moraleja, en síntesis, es lo que ya sabemos: no se puede tener contento a todo el mundo.

Estructuras a medida

En todos los juegos de esta clase hay una gran cantidad de estructuras a construir. Tropico no es la excepción. Cada una sirve a un propósito especial y la mayoría son imprescindibles para el desarrollo del país. Las viviendas, las fábricas, las granjas, los talleres... obedecen a propósitos más que predecibles. Pero hay otras estructuras que aportan un bonus extra para el desarrollo del juego. Por ejemplo, las escuelas ofrecen tres tipos de educación: religiosa -muchos católicos en nuestro país-, del orden militar -probables soldados que luchen por su patria- o de educación general que forma futuros operarios para nuestras fábricas o médicos para nuestras clínicas. Otro ejemplo muy claro es la estación de televisión en la que podremos transmitir desde "Viva el Presidente" las 24 horas hasta el informe de la bolsa de valores. Todo incide en el todo...

Los "hechizos" del presidente

Otra opción que no debe ser olvidada es la

¡QUE VIVA LA REVOLUCIÓN!

No es bueno crearse enemigos. Y menos bueno que esos enemigos tomen armas. Y que la gente muera en las calles no le debe caer simpático a nadie. Una rebelión puede ser sofocada, pero el impacto es terrible. La gente tiene miedo de salir a las calles, los turistas ya no visitan nuestra isla, la producción de las fábricas decrece... ¡No es bueno ser derrocado!











resolución de edictos. Estos sucesos inmediatos son similares a las ordenanzas de SimCity 3000. Con sólo cliquear -y pagar unos pesillos- podemos ordenar una quema de libros que conquistará a los religiosos y enojará a los intelectuales. ¿Se enojaron los intelectuales? No hay problema, apretando otro botón podemos ordenar una Santa Inquisición y que se salve el que puede del poder de Dios. ¿Tus habitantes están aburridos? ¡Organizá una fiesta! ¿Muchos rebeldes? ¡Una amnistía! Si Rusia te odia, chupale un poco las medias. Si hay muchos disidentes, ordená una Ley Marcial. Estos "hechizos" son de lo más variados y sirven para sacarnos las papas del fuego en más de una oportunidad. Pero además de que son caros, la mayoría tiene efectos contraproducentes. Un edicto contra la polución ambiental va a lograr que las fábricas produzcan menos. Una fiesta aumenta la tasa del crimen. Una Ley Marcial vacía el medidor de Libertad de los habitantes. Y el juego sigue creciendo en complejidad y diversión.

Creación de personajes

Sí, Tropico tiene incluso la posibilidad de crear nuestro propio jerarca. Muchos ya vienen editados y fueron sacados directamente de la realidad. Así, presidentes o revolucionarios de la talla de Perón, Evita, Pinochet, Salazar, el Che Guevara y Fidel Castro, entre otros, se dejan ver en este título. Y, aunque esto pueda ser ofensivo para algunos -ver cuadro Presidentes Flatulentos- no deja de ser una opción extra. Podemos elegir alguno de los presidentes ya definidos o crear el propio entre una serie de defectos y cualidades. Otro ingrediente que influye en el desarrollo global del juego.

¡A bailar la Salsa, chico!

Los gráficos de este juego son bien detallados, coloridos e impecables; salvo que, a veces, los edificios en construcción casi ni se ven. De todas maneras, nada tan interesante y entretenida como la música. Pura salsa de la mejor, en castellano y muy marchosa. Es increíble la ambientación que puede lograrse gracias a una sabia selección musical. ¡Es como si estuvieras en La Habana, chico! Pero incluso un juego tan chébere tiene sus errores. La interface resulta bastante incómoda y puede que tardemos bastante en acostumbrarnos. Además, la pocas hot keys que tiene no son suficientes. Las misiones que ya vienen diseñadas, a pesar de ser bastante inspiradas, resultan escasas. Por suerte tenemos el clásico modo Free Play o Sand Box que nos permite crear nuestras propias misiones. Claro que se hecha de menos un verdadero editor de mapas. Por último, Tropico no es demasiado estable y, estando en lo mejor, muchas veces se nos tilda de una manera asquerosa. Errores, tiene, sí. Pero opacan poco y nada el resultado final, un juego terriblemente variado, adictivo, original, políticamente incorrecto y complejo. Infaltable para el fanático.



PRESIDENTES FLATULENTOS

Tropico puede herir la sensibilidad. Parte de la creación de líderes nos obliga a ponerles defectos. Los presidentes que ya vienen definidos traen sus defectos "prefijados". Así es como Perón es tildado de *flatulento*, Evita de *cleptómana* y el Che Guevara de *alcohólico y poco temperamental*...





XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Uno de los City Building más sabrosones, complejos y adictivos.
LO QUE SI: La complejidad, la variedad, la repercusión de nuestras acciones en el todo.
LO QUE NO: La interface, poco estable. Una que otra falta de respeto.

89%
EXCELENTE

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: GSC Game World / CDV Software Entertainment AG
INTERNET: www.cossacks.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 266MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 8X, 200 MB libres en el disco rígido, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: 1 a 8 jugadores vía LAN o Internet

Cossacks European Wars

Un Age of Empires que sólo pagó por media cirugía

Por César Isola Isart

Era una época ideal para el conocimiento, el estudio, el desarrollo. Artística, pincelada tras pincelada. Escultural por donde se la viera. La música se escuchaba por las noches...
Era una época de colonialismo y de expansión interminable. Marcada en oro y sangre, en la que sólo prevalecía el más fuerte. Cañones en tierra y mar, sin refugios...
Era una época de guerras y batallas continuas.



Como todos sabemos, es un tema repetido el ver clones y más clones de un juego que tuvo éxito. Y más si hablamos del género de estrategia en tiempo real. Son incontables los juegos que salieron intentando -resaltemos esta palabra- copiar a Starcraft, Command & Conquer y, en este caso, Age of Empires.

Generalmente no son malos juegos, pero muy inusualmente llegan a compararse con el original. Cossacks no es la excepción. Es importante decir que es un muy buen juego, y tiene muchas opciones importantes que lo distinguen, pero lamentablemente no llega en ningún momento a tomar vuelo. Será recordado, pero no por clásico sino por lo que realmente es, un clon.

Los unos y los otros

Por ese motivo es que se hace imposible el no hacer tan odiosas comparaciones... Así que veamos. El estilo de juego es idéntico, juntamos recursos como madera, metales, comida y piedra. Usamos una perspectiva isométrica fija y la escala que usa también es similar al RTS de Ensemble Studios, pero sin duda alguna el apartado gráfico es, con ganas, muy malo. Si vamos a ser sinceros, hacía mucho tiempo que no veíamos algo que inspirara tan poca ambientación. Usa altas resoluciones, pero a pesar de esto se ve pixelado, no mezcla del todo bien los colores, y para peor tampoco brinda una sensación realista como debería... tal vez porque emplea colores como si fuera un Theme Circus. Por último, y para ponerle el moño a este apartado, las unidades parecen, por momentos, deslizarse mágicamente sobre el decorado. ¡Cosa de brujería! En contracara a esto, el aspecto sonoro -en cuanto a efectos, ya que la música también apesta- está bien logrado, pero sin gráficos que lo acompañen...

Otra diferencia que tal vez no se tenga muy en cuenta y que pareciera no existir es la época... Por más que temporalmente se vea similar a AoE, Cossacks transcurre un par de centurias después, o sea del siglo XVI en adelante. Una vez jugándolo, la gran diferencia radica en que en este juego manejamos muchas más unidades, a tal punto de perder por completo la noción de a qué le disparamos y qué nos pega...

Entre números

Si hay algo que resaltar de Cossacks, es sin duda el esfuerzo que se ha hecho a la hora de poner opciones que le hagan buena propaganda. Esto significa, por ejemplo, que durante el desarrollo del mismo podemos hacer ejércitos de, supuestamente, ocho mil unidades. Claro: si quisiéramos visualizarlo entero necesitaríamos nueve monitores puestos en tres por tres, para saber que está haciendo cada unidad, y diez por diez sin es en el mar, donde cada barco ocupa casi un

octavo de la pantalla... Sin duda es una buena promoción decir esto, pero ¿sirve de algo? Para ser sinceros, hasta es contraproducente.

Pero más números llenan al juego, y estos son buenos. ¡Tenemos para elegir entre Portugal, Polonia, Francia, Inglaterra, Austria, Suecia, España, Ucrania, Turquía, Holanda, Rusia y muchos países más! ¡Dieciséis naciones en total! Y para mejor, el árbol tecnológico puede variar según como juguemos, llegando a un total de trescientas ramas diferentes. Por supuesto, las unidades se verán afectadas por esto, y variarán según sean navales, o de infantería, caballería y artillería.

Desde distintos ángulos

Por suerte para los amantes del género, y a pesar de las defectos nombrados, Cossacks es un juego muy bueno. Tiene cuatro campañas que, aunque no bien hilvanadas, ayudan a pasar el rato y diez escenarios muy bien logrados (que van a ser los que terminemos jugando). Desde luego podemos jugar en modo multiplayer, y no falta la opción de Skirmish, en la que nos podremos enfrentar hasta seis -parecen pocos pero no es así- enemigos manejados por la computadora.

Para completar todo esto, digamos que el tutorial es realmente muy completo. Sin duda algo largo, sobre todo para los más impacientes, pero al menos no le falta ningún aspecto necesario para entender el juego de pies a cabeza.

¡A la carga mis valientes!



Cossacks también cuenta con otras virtudes. La más importante pasa por lo simple que se vuelve el administrar los recursos. No tenemos que estar constantemente ordenándoles qué hacer a las unidades, sino que tienen ya cierta inteligencia artificial que les indica cómo proceder. Y esto es sin duda fundamental, porque el juego gira en torno al carbón, el oro, la comida y todo aquello que podamos recolectar. Todo lo que hagamos, lo tenemos que sostener con recursos, ya sea que viajemos, o que simplemente disparemos. Muy bien aquí por la gente de GSC.

El juego es bastante dinámico, entretiene y se hace fácil de jugar. Colorinche a morir, buen sonido y mala música. Muchas opciones para empezar y un buen árbol tecnológico. Cossacks: European Wars alterna buenas con malas, pero sin duda termina siendo un muy buen juego, recomendable a todo aquél que le gustó AoE y que disfruta con los RTS en general. Si no les apasiona este género y no se tiene experiencia, se puede empezar con éste, pero siempre es mejor ir directo al original.

XTREME PC — EL PROMEDIO

QUE TIENE: Otro RTS, en este caso, un clon de Age of Empires.
LO QUE SI: Tutorial muy completo. Muchas naciones a elegir. Arbol tecnológico con muchas ramas.
LO QUE NO: Tantas unidades, y algunas tan grandes, nos hacen perder por completo de lo que ocurre en medio de la batalla. No aporta nada nuevo.

78%
MUY BUENO

DESPERADOS
Wanted Dead or Alive

Lo bueno, lo malo y lo feo del Lejano Oeste

Por Durgan "Mr. Leone" Nallar

Hace mucho que venimos hablando sobre Desperados: Wanted Dead or Alive, un juego de estrategia similar a Commandos ambientado en el Salvaje Oeste norteamericano. Oportunamente, Diego decía en nuestra preview que serviría para esperar la llegada de Commandos 2, la secuela del clásico que prepara la compañía española Pyro Studios para fines de junio. Sin embargo, Desperados resultó mucho más que un simple pasatiempo. Se convirtió, al menos para mí, en un clásico por cuenta propia.

Suelo no escribir reviews apenas termino de jugar, porque entonces, sea bueno o malo lo que acabo de experimentar, tiendo a exagerar. Prefiero aguardar al día siguiente, mientras evalúo las cosas con calma. Bien, acabo de volver al Escritorio tras el final de Desperados, y no debería estar escribiendo esto. ¡Pero no lo puedo evitar, maldita sea! Quedé tan conmovido que es ahora o nunca.

¿Vaqueros en Alemania?

Spellbound Software es una compañía alemana que decidió aprovechar el singular género inventado por Pyro Studios, mezcla de estrategia y acción. No me cabe duda de que los germanos son grandes admiradores tanto de Commandos como del *western*; de otra forma no hubieran ambientado su produc



LOS SEIS MAGNÍFICOS No siempre estarán todos juntos.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Spellbound Software / Infogrames
INTERNET: www.desperados-game.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 233MHz, 64 MB RAM, 600 MB libres en el disco rigido, CD-ROM 4x, Windows 95 / 98 .
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.



YOU ARE ¡TONTOS! Los bandidos hablan un poco de español.

ción en el pasado norteamericano ni lo hubieran hecho tan bien. En cuanto a la elección del género, es un acierto. Nadie pone en duda la jugabilidad de Commandos, como tampoco nadie duda de la elevadísima dificultad del juego, dificultad que, quizás contradictoriamente, induce mayor adicción. Desperados toma todos los elementos identificatorios del título español, y mejora algunos: logra generar mucho más ambiente, dentro de lo suyo, simplifica la jugabilidad a través de acciones automáticas y admite variantes a la hora de resolver los intrincados puzzles organizados en cada escenario.

La historia de Desperados abraza los estereotipos del western y nos mantiene enganchados de principio a fin. Hay, como debe ser, actos de coraje, romanticismo, traición, sorpresa. Hay vaqueros rudos, mujeres indomables, pueblos del desierto, barcos de vapor, desfiladeros, caballos y puñales. Hay incluso excavaciones mineras, ricas mansiones, grandes estancias y grutas que se introducen en el corazón de las montañas. Hay atardeceres, noche, tormentas. Hay, por supuesto, Colts y horcas meciéndose al viento. Jugar a Desperados es como participar de una de las clásicas películas de cowboys que, aunque hayan pasado de moda, siguen vigentes. ¿Se acuerdan de *Lo bueno, lo malo y lo feo*? Así viene la mano.

Spellbound se las arregló para introducir al género un nuevo sistema de acciones automáticas, que el jugador puede programar en su ayuda, por ejemplo, para que un personaje lance un puñal al mismo tiempo que otro dispara su Winchester o un tercero monta un caballo. Como resultado, se obtienen variadas maneras de abordar un problema, sobre todo pasada la mitad de la aventura, y se simplifica el manejo del juego, concentrando toda la jugabilidad en el cumplimiento de los objetivos y no en la lucha contra la interface.

El Diablo

Corre el año 1881 en El Paso, una ciudad norteamericana fronteriza con México. Una serie de robos a los trenes de la Twinnings & Co. decide al dueño de la compañía que es hora de poner fin al problema, ya que ni el mismo Marshall local tiene éxito. Ofrece quince mil dólares a quien sea capaz de capturar al jefe de la banda, y allí es donde se presenta nuestro héroe principal, **John Cooper**, un cazador de recompensas. A lo largo de la historia, Cooper y sus amigos recorrerán la mitad del sudoeste norteamericano tras los pasos de El Diablo, el cabecilla de la banda de ladrones. Claro que no todo es como parece, y lo que empieza como un trabajo se vuelve una guerra personal.

Cooper empieza solo, pero a lo largo de seis misiones que ofician como tutorial, ya tendrá dos amigos más a su lado. Más tarde se agregarán otros tres compañeros, entre ellos dos mujeres. Cuando sumemos un nuevo amigo al equipo, siempre habrá un escenario especial -y muy ingenioso- donde aprender a utilizar sus habilidades, ya que cada quien tiene las propias, como en Commandos. Todos son capaces de caminar, correr, arrastrarse y disparar algún tipo de arma de fuego (aunque ninguno sabe nadar, vaqueros sucios). Cooper, además, puede pegar unas feroces trompadas, escalar, cargar un cuerpo, ensillar caballos y usar un puñal arrojadizo; tiene también un reloj cuya alarma sirve para atraer al enemigo hacia una emboscada.

Sammuel Williams, negro alegre y corajudo, puede usar explosivos como dinamita y barriles de TNT, maniatar a un enemigo desmayado, arrojar una víbora a los pies de un caballo para desmontar a su jinete y accionar una ametralladora fija, si hay alguna disponible.

El pesimista **Doc McCoy** puede curar heridas, despertar a quienes caigan inconscientes, disparar balas de precisión (este particular invento suyo oficia de *sniper*, en la práctica), lanzar botellas con gas adormecedor (otro invento suyo), que también puede ser colocado en un pequeño globo aerostático -que reventaremos de un balazo sobre las cabezas de nuestras víctimas-, abrir una cerradura y distraer al enemigo dejando su abrigo de pie sobre un perchero.

Kate O´Hara es una hermosa dama muy afecta al Póquer. Ella sabe distraer al enemigo dejando un rastro de naipes, mostrando sus provocativas piernas (chicas, usen ligas, quedan bárbaras) y disfrazándose con vestidos que toma "prestados" de otras muchachas. Además puede cegar con su espejito a los bandidos -siempre que haya sol- y





pegarles una tremenda patada en las zonas prohibidas.

Sánchez, alias "Grizzly", es el de la fuerza bruta. Es el único que puede entrar en un edificio donde haya hasta tres bandidos y sacarlos a piñas por las ventanas y puertas. Puede mover rocas y objetos grandes, y cargar hasta dos cuerpos a la vez. Es capaz de acarrear una ametralladora pesada y voltear muñecos como si fueran de papel. También tiene sus truquitos: deja botellas de tequila a sus víctimas para que se desmayen, recoge piedras y las tira con suma puntería, a gran distancia, y se hace el dormido bajo su gran sombrero mejicano para sorprender al enemigo con un buen culatazo de escopeta.

Mia Yung, la otra mujer, en realidad apenas tiene 18 años y es china. Mia tiene un silbato para atraer al enemigo, una cerbatana cuyo veneno provoca locura, haciendo que la víctima dispare en todas direcciones y termine inconsciente, y un mono. El mono, Mr. Leone, tiene dos usos: si Mia tira unos maníes y llama a Mr. Leone, él primero se arrojará a la garganta de quien esté cerca de los maníes antes de comerlos; si Mia lo manda hacia los maníes, el mono se pondrá a bailar distrayendo a los bandidos. La chica también puede arrojar una bomba cegadora, que también funciona de noche o en las sombras.

La combinación de las diferentes habilidades de cada personaje, así como la excelente disposición de los escenarios y puzzles, hacen que Desperados realmente valga la pena. Una cierta habilidad puede afectar a otra. Como ejemplos, ni Cooper ni Sánchez pueden correr si están cargando un cuerpo, es imposible para McCoy lanzar su globo adormecedor sin viento a favor, Kate utiliza en vano sus encantos si el bandido de turno es gay. Cada personaje, así como cada bandido o civil que vemos, tiene puntos de vida. Mueren cuando estos se reducen a cero, algo que puede pasar tras varios disparos, un solo tiro a quemarropa, una explosión cercana o un puñal volando hacia ellos desde muy pocos metros o llegando por la espalda.

El Gran Chaparral

Esta clase de juegos no sería nada sin una muy buena inteligencia artificial. Desperados tiene una de las mejores que he visto. Los personajes reaccionan a los ruidos, a lo que ven y a las situaciones dudosas. Todos ellos tienen diez características que los definen individualmente, como distancia a la que oyen y ven, velocidad de reacción, movimiento, puntería, sexualidad, etcétera. Hay unas treinta y cinco clases de personajes, entre forajidos y civiles, además de los seis amigos protagonistas.

Es la extraordinaria IA de los personajes la que complica el juego, volviéndolo por momentos aparentemente imposible. Si nos desplazamos corriendo, el sonido de los pasos alertará a los guardias. Si caminamos con el arma desenfundada, es posible que los civiles huyan aterrorizados o que corran a dar la noticia a los matones. Si un bandido nos ve o descubre un cadáver puede que dispare al aire, alertando a sus compañeros. Entonces algunos saldrán de sus madrigueras, otros se reunirán, señalarán hacia donde creen que estamos y saldrán a pie o a caballo a cazarnos. Es más, a veces los guardias de ronda notan que falta uno de ellos en su puesto, lo busca y, si no lo encuentra, corre a dar la alarma. Nuestro movimiento espanta unos cuervos o alborota las gallinas y ya tenemos media docena de matones a los tiros y maldiciones.

Los civiles, borrachos, mujeres del *Saloon*, no pueden ser asesinados. Es necesario uti-

lizar los puños de Cooper, las botas de Kate o las botellas con gas del doctor para desmayarlos, y hacer que Sam rápidamente los maniate. Luego, Cooper o Sánchez deberán esconder los cuerpos en la oscuridad o dentro de un edificio, donde no los descubran. El interior de casas y construcciones son apropiados mientras no haya enemigos adentro. Los personajes pueden acercarse y espiar por las cerraduras para estar seguros. Se puede entrar y salir de muchas construcciones, lo que se utiliza por razones estratégicas, y en unas pocas ver dentro de ellas, cuando la historia lo requiere.

Por desgracia, la IA de los seis amigos simplemente no existe, ya que dependen por completo de nuestra guía. De tal forma, son incapaces de defenderse -o al menos de huir- aunque los estén quemando a balazos. Tampoco saben ayudarse entre sí por cuenta propia. Lástima.

El área de visión de bandidos y civiles es visible en forma de un cono de color que barre el suelo. Si el cono es verde, significa que todo está bien; si es amarillo, el personaje se encuentra es estado de alerta, con sus habilidades momentáneamente enfocadas en la detección de cualquier cosa sospechosa. Cuando nos ven -el área de visión es tridimensional, aunque el juego es en 2D, por lo que un guardia apostado en una torre puede vernos aunque estemos arrastrándonos entre los yuyos- el cono es rojo, y no queda otra que defendernos o escapar, algo que resulta prácticamente imposible. Lo más seguro es que debamos cargar la partida y reintentar. Los bandidos más listos nunca se "olvidan" de que nos vieron, a menos que los hayamos desmayado y estemos bien lejos cuando sus compañeros los despierten o ellos mismos vuelvan en sí. Al contrario que en Commandos, aquí el área de visión no puede activarse para todos los personajes del mapa al mismo tiempo. Sólo podemos ver el cono de color de unos pocos a la vez, aunque es posible marcar un punto para saber quiénes pueden ver esa zona.

En cuanto al sonido, adquiere una importancia vital. A veces la charla entre los forajidos, en *spanglish*, sirve para avisarnos de su cercanía. O el tintineo de unas espuelas. Otras, el relincho de un caballo o el rugido de un río pueden utilizarse con fines tácticos. Durante la noche, cuando los enemigos ven a menor distancia, son mucho más sensibles a los ruidos. Los sonidos también contribuyen enormemente a la ambientación. El juego soporta audio posicional de excelente factura.

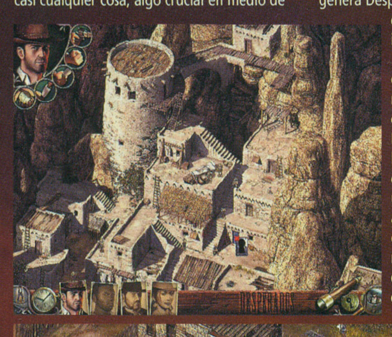
Bonanza

Desperados necesita una gran dosis de habilidad, además de extremar la estrategia de juego. Las *Quick Actions* permiten allanar el camino la mayoría de las veces, porque si

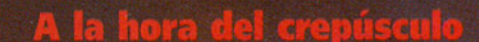
queremos podemos programar acciones automáticas para cada uno de los seis miembros y ejecutarlas a todas con sólo golpear la barra espaciadora. Sólo es posible programar una acción por cada personaje; es decir, se puede hacer que Sammuel ponga un barril de TNT en el suelo o que disperse la línea de pólvora o que la encienda, pero no programar las tres cosas en una sola acción. Es una pena, porque podría haber sido muy útil, aunque sospecho que así cambiaría la experiencia de jugar Desperados. Cooper puede, sin embargo, programar hasta tres tiros de su Colt en una simple Quick Action.

La interface es excelente, aunque requiere el uso permanente de shortcuts. Por fortuna existen combinaciones de teclas rápidas para casi cualquier cosa, algo crucial en medio de una balacera o cuando es necesaria una perfecta coordinación de movimientos. Otras teclas posibilitan, en determinados casos, que por ejemplo Cooper se asome de su escondite, dispare el Colt y ruede de regreso. O que una acción automática se detenga un momento mientras cambiamos de posición, o que podamos ver todas las entradas y salidas de los edificios. El mapa muestra una dibujo del escenario con puntos indicadores de colores diferentes para enemigos, amigos, animales, personajes neutrales, como los civiles, y objetivos como elementos que podemos tomar (botellas con gas y cajas de balas para el Doc o escaleras y monturas).

Se puede grabar el juego en cualquier lugar y situación, y hay un sistema de salvado y cargado realmente muy veloz que aprecié mucho durante el juego, porque demás está decir que moría cada cinco o seis minutos, a veces con mayor frecuencia. La adicción que genera Desperados -este género, para mejor decir- hace que uno vuelva a intentarlo una y mil veces.



En cuanto a gráficos, sonidos, efectos, música, voces, todos son maravillosos. El juego es en 2D, con una gran atención al detalle. Los 25 escenarios lucen espectaculares y tienen toda la ambientación que uno pretendería ver en un juego del Lejano Oeste, además de que presentan una enorme variedad de objetivos y métodos alternativos de resolución. Los trenes arrojan vapor, las cascadas braman, las banderas se agitan, los pájaros trinan, el agua corre en los riachuelos, el ganado anda por ahí y el fuego arde en los campamentos. Uno se puede agarrar a trompadas, montar al vuelo y salir al galope o dejarse caer a un caballo desde el primer piso de una cantina. A veces estas cosas no son útiles, pero están ahí y quedan muy buenas. Hay tres niveles de zoom, excepto en algunos escenarios del modo 1024x768, y el juego rara vez se pone "pesado" al desplazar la pantalla. Se avanza escenario tras escenario, contándonos la historia al principio de cada uno y al alcanzar los objetivos, y entre uno y otro se ven espectaculares secuencias de animación, secuencias vigorosas, muy bien hechas, algunas de las cuales parecen extraídas de una especie de *The Matrix* del Far West. Es decir, balas atravesando el aire en cámara lenta, el ángulo de enfoque girando, todo acelerándose nuevamente, otra vez cámara lenta. La bala. Boom. La animación del final, en particular, es una maza. Y una venganza. Y justicia.



A la hora del crepúsculo

Hoy no fui a trabajar. Me quedé escribiendo esto en casa. Mañana seguramente lo leeré de nuevo, empezaré las correcciones, bajaré el puntaje que originalmente puse en 94%. Tengo que elegir las mejores capturas, también. Como sea, Desperados me hizo pasar casi cuarenta horas de gloria. No puedo quejarme. Desde los tiempos de Outlaws y Freddie Parkhas, ¿eh?, que no había vuelto a ser un vaquero. Me costó mucho, me embronqué mal más de una docena de veces. Cada mapa tiene su *yeite*, me asesinaron un millón de veces, y un millón de veces cargué el juego y volví a intentarlo. A ver quiénes de ustedes se anima y le da una oportunidad. Spellbound se lo merece; ya tendremos tiempo de maravillarnos con Commandos 2. Por ahora, ¿ven esta moneda? Allá va. Nos vemos en el Infierno.



XTREME PC **EL PROMEDIO**

QUE TIENE: Un juego de estrategia y habilidad similar a Commandos, ambientando en el Far West.
LO BUENO: Impresionante inteligencia artificial. Muy buenos gráficos, sonido, ambientación, secuencias de video, voces y efectos. Impecable interface. Es extraordinariamente adictivo. Tiempos de carga mínimos. Excelente caracterización de los personajes. Historia sólida, es un verdadero homenaje al *western*.
LO MALO: Por momentos es demasiado difícil. La IA de los enemigos y personajes neutrales no perdona un solo error. Los seis amigos no tienen voluntad propia. Se hace necesario salvar y cargar muy a menudo.



PROMEDIO
40%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Infogrames / Hasbro
INTERNET: www.infogrames.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 400MHz, 64 MB RAM, placa aceleradora 3D, CD-ROM 6x, Windows 95/98 .
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee

X-COM Enforcer

Hasbro e Infogrames nos muestran cómo tirar por la borda una buena licencia

Por Santiago Videla

Para los más veteranos de nosotros, la sola mención del nombre X-Com con seguridad nos trae a la memoria una de las más espectaculares y alucinantes series de juegos estratégicos por turnos de todos los tiempos, razón por la que en un principio me sorprendió bastante que después de tanto tiempo alguien quisiera revivir esta saga... ¿con un arcade?

Al principio la idea no parecía tan mala, sobre todo teniendo en cuenta que estaba usando el engine de Unreal Tournament, pero para mi desgracia y la de todos los fans de la saga, detrás de este proyecto también estaba el fantasma de Hasbro, que aparentemente han estado más interesados en vender cantidades tan sólo por el nombre, que en hacer algo realmente bueno, lo que dicho en criollo se traduciría como currar. Como bien sabemos, con esta mentalidad, ni uno de los mejores engines 3D del momento ni una de las mejores licencias de la historia están a salvo y lo que podría haber sido una muy interesante vuelta de tuerca en el universo X-Com terminó siendo...

Una momia bien maquillada

Para nuestra gran sorpresa, en especial de quién les habla, X-Com Enforcer resultó no ser otra cosa más que un arcade que a duras penas reúne los requisitos mínimos como para ser considerado de medio pelo y tal vez por respeto a lo que es el engine de UT, este juego no terminó en el Lado Bizarro.

En sí, esto es una especie de clon de los viejos y queridos Gauntlet, ya que a lo largo de los 40 pesados, monótonos y ultra repetitivos niveles la consigna es siempre abrirnos paso en medio de los miles y miles de bichos que siempre vienen en línea recta hacia nosotros, sin el más mínimo rastro de inteligencia artificial, para destruir los generadores que los hacen aparecer al infinito. Aunque de vez en cuando también tendremos que proteger y rescatar a algunos humanos, que en medio de semejante invasión, siempre permanecen fijos en su lugar como un elegante potus.



Como excusa para llevar el nombre X-Com, entre nivel y nivel tenemos acceso a una pantalla en la que se supone investigamos nuevas tecnologías para nuestro robot, aunque en realidad lo único que hacemos es ir comprando y habilitando las armas y accesorios que van apareciendo al mejor estilo consolero. Al ser un juego originalmente pensado para consolas, únicamente es posible grabar al terminar un nivel, cosa que no resulta demasiado problemática, ya que con excepción de un final demencialmente jodido, el resto es casi un paseo.



Gráficamente este juego es vergonzoso, no solo por la baja calidad de todos sus modelos y texturas en general, sino porque todo esto fue hecho en base a una tecnología que incluso es más avanzada que la que se usó en títulos como Deus Ex, por poner uno de tantos ejemplos.

Las formas de todo lo que veremos de principio a fin son bastante básicas, los efectos especiales parecen hechos hace cinco años y las animaciones, tanto del protagonista como las de los malos, son pésimas y están mal sincronizadas, dándonos un espectáculo que lastima la vista y eso sin mencionar que ni siquiera es posible mirar hacia arriba o hacia abajo en ningún momento y que el argumento es lamentable. Sinceramente esto no puede ser considerado como parte de la serie X-Com, sino que es un triste intento por rapiñar unos mangos a costillas de una saga que hizo historia, o sea algo verdaderamente lamentable, qué se le va a hacer.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un juego de acción visto en tercera persona, que a fin de cuentas resultó de cuarta.
LO QUE SI: Algunos escenarios, algunos efectitos de iluminación que más o menos zafan.
LO QUE NO: Los modelos son berretas, la animación es pésima, la historia es peor que la animación, las voces dan ganas de partir al medio la placa de sonido, desperdicia alevosamente uno de los mejores engines 3D del momento, también echa por tierra una de las mejores licencias de la historia... ¡gracias Hasbro!!!

40%
MALO

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Invictus / Codemasters
INTERNET: www.codemasters.com/insane/spa/html/index.html
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 266MHz, 64 MB RAM, CD-ROM 4X, 100 MB libres en el disco rígido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: Internet, LAN

PROMEDIO **79%**

1nsane

¡Off-Road ideal para jugar multiplayer!

Por Diego Aragunde

Juegos de autos hay muchos, en todas sus variedades, desde los más arcades hasta los sofisticados simuladores. Desde el manejo de un colectivo londinense hasta un F1, casi siempre se focalizan en el modo single player dejando relegado a un segundo plano el juego multiusuario. 1nsane llegó para remediar esto. Haciendo una comparación arriesgada, es a los juegos de autos lo que Unreal Tournament o Quake III Arena son a los FPS. Un juego netamente orientado al multiplayer.

Codemasters, de la mano de Invictus, esta vez nos trae un juego de carreras *off-road* que nos va a hacer correr alegría por las venas jugándolo con amigos, y de una calidad similar a su reconocido Collin McRae Rally 2.0

Un menú que posee una interface intuitiva y de fácil navegación nos permite elegir entre una partida en single o multiplayer, y las típicas opciones de configuración. En pocos segundos estaremos jugando. La cantidad de vehículos que posee es asombrosa, es uno de los puntos fuertes del juego. Empezando por un frágil beetle todo terreno, pasando por fourtrax, pick-up's, camiones de 3 y 4 ejes, coches de rally, jeeps, 4x4, areneros y el *speeder*, un hovercraft futurista cuya física es increíble. Hay que destacar que cada auto posee la suya propia, respetando su peso, altura, centro de gravedad, potencia de motor, tipo de tracción, etc. brindando un modelo de manejo inigualable, el equilibrio justo entre arcade y simulación. El modelo de daños es no es tan cruel como en otros juegos, ya que habrá que castigar mucho al vehículo para destrozarlo.

La cantidad de escenarios también es muy variada, pasando desde los áridos desiertos egipcios a las verdes praderas inglesas o a las montañosas y nevadas regiones de Francia. También se pueden generar aleatoriamente. Debido a las combinaciones posibles se pueden crear muchos escenarios distintos.

El multiplayer es el verdadero fuerte del juego, con un máximo de 8 jugadores. Es donde cada uno de los modos de juego es aprovechado al máximo, sacándole jugo a la inteligencia y/o maldad de los rivales humanos. La jugabilidad llega a niveles de alegría que pocas veces se sienten en un juego. ¿Y si encima les digo que jugando a través de Internet NO tiene lag? ¡Aún con módem y conexiones lentas! Los modos de juego son 8: Carrera a campo traviesa, Juerga, Capturar la Bandera, Devolver la Bandera, Zona de Destrucción, Carrera de Puertas, Explorador y Carrera Libre.

En single player, 1nsane posee los mismos modos de juego que en multiplayer pero pudiéndolos jugar como una carrera rápida o en modo campeonato, habilitándonos nuevos autos en caso de ganar. Los bots parecieran estar afiliados al gremio de los «Bot Drivers», porque aunque ellos no se esfuercen mucho por ganar, harán cualquier cosa para que nosotros no ganemos. De todos modos, el single player es para entrenar en los distintos modos de juego, ya que luego de jugarlo un par de veces se torna aburrido.

Como verán, hasta ahora ni mencioné los gráficos, y es porque la jugabilidad los supera ampliamente. Igualmente son muy buenos, pero tienen el problema de que en una máquina "estándar" hay que bajar un poco la calidad y en una "sub-estándar" ni lo intenten. El sonido no es la gran cosa pero cumple su función.

En definitiva, si quieren un buen juego de carreras off-road con toda la diversión que implica jugarlo por la red, éste es su juego. ¡Este es 1nsane!

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un juego de carreras off-road cuyo principal fuerte es el multiplayer.
LO QUE SI: La física del juego, la enorme variedad de vehículos, la cantidad de modalidades de juego, no tiene lag alguno en multiplayer, aun siendo jugado por módem. ¡El Speeder!
LO QUE NO: El modo single player con el tiempo se vuelve monótono y aburrido. Injugable en máquinas por debajo del estándar actual.

79% MUY BUENO

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Heavy Irons/ THQ
INTERNET: www.evildeadgame.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 300MHz, 64 MB RAM, CD-ROM 4X, 600 MB libres en el disco rígido, placa aceleradora 3D, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee

Evil Dead Hail to the King

Merecen la muerte...



Por Evil Ferzzola

Blasfemia, blasfemia, blasfemiaaaaa! ¿Cómo os atrevéis a cometer tal acto contra una de las obras de culto más fascinante de todos los tiempos? De existir una *Biblia del terror clase B*, la saga Evil Dead sería uno de los versículos más importantes. Sam Raimi -¡loado seas entre todos los directores!- junto con Bruce Campbell -¡bendito tú eres entre todos los actores!- crearon el monstruo pero... lo dejaron inconcluso.

Todas las esperanzas de los fans estaban puestas sobre esta especie de continuación, para ver cómo continuaba la historia. Ash Ashley, personificado por Bruce, debe volver a la cabaña ya que es asolado por continuas pesadillas sobre los sucesos que se desarrollaron en cada una de las tres películas. Grosso error, Bruce... nuevamente tu novia es raptada y otra vez deberás ir en búsqueda de las páginas del Necronomicon para detener el acechante mal. Una premisa interesante, pero un juego muuuy regular por sí solo y decepcionante si tenemos en cuenta lo que nos esperábamos de un producto basado en semejante licencia. ¡A la hoguera con THQ!

Dead by Dawn

Evil Dead: Hail to the King, para los menos despiertos, es algo así como un Resident Evil enfocado a la acción, ambientado en el mundo de *Noche Alucinante*. Pero con los mismos controles que los Resident Evil; o sea, más o menos lo mismo que manejar un tanque Sherman. Antes de salir en PC, el juego ya se había dejado ver en PlayStation y Dreamcast. Ambos decepcionantes, pero al ser consolas la cosa zafaba más. Pero esto en PC es inadmisible, los gráficos son de lo más chapuceros -cuadrados, poco inspirados y sólo funcionan a 640x480- y los sonidos hartan por lo repetitivos y por lo mal aprovechado que está el hardware de la máquina. Los enemigos hacen respawn a cada rato y ya se vuelve fastidioso luchar una y otra vez con el mismo "deadite". Sam Raimi colaboró con la puesta de cámara y si bien se puede decir que a nivel cinematográfico la puesta es soberbia, a nivel jugabilidad es un verdadero dolor de traste. Por una decisión estética, muchas veces las cámaras están tan lejos de la acción que apenas si podemos ver qué demonios está pasando. Lo que más zafa del título es el humor cultista del mismo y -dejando de lado tooodos los defectos- que, aunque mal, uno de mis sueños se ha hecho realidad. La historia es similar a la segunda película de la saga pero para los fans más acérrimos: algunos detalles importantes sobre el Necronomicon son develados. El final, es imperdible.

Lo dicho, sólo para fans cabezas de la trilogía. Los demás, vean las películas. Es una orden.

XTREME PC — EL PROMEDIO

QUE TIENE: La pseudo continuación de la saga en un survival débil.
LO QUE SI: Material de culto, bien para cultistas. El final.
LO QUE NO: Las cámaras, los gráficos, el respawn de enemigos.

45% MALO

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Nival Interactive / Fishtank Interactive
INTERNET: www.fishtank.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 300MHz, 64 MB RAM, CD-ROM 8X, 550 MB libres en el disco rígido, placa aceleradora 3D, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: Internet, LAN

PROMEDIO
59%

Evil Islands Curse of the Lost Soul

Un RPG con toques de Sitcom yanquee

Por Double Evil Ferzzola

Zak, el gil que encarna al héroe de turno, se despierta en medio de una peligrosa isla y nada recuerda. No sabe quién es, ni cómo llegó allí. Sólo tiene la compañía de un mísero cuchillito y su inagotable valor, junto con su invalorable estupidez.

Cuando los habitantes de la isla descubren al desconocido, lo nombran como el Elegido para salvar sus vidas. Pero Zak, de salvador, nada, y los habitantes son más vivos que nadie. Y, si Zak les dice que no es el Elegido de nadie, lo matan por jodido; así que el muchacho deberá hacer el trabajo sucio de salvar al pueblo isleño mientras que los demás se rascan el higo. Algo de humor y un RPG que tiene muchos elementos de stealth y estrategia junto con una dificultad a veces demasiado excesiva. Una premisa interesante, para un juego mediocre. La cosa se queda ahí y no pasa de ser una buena idea. Los gráficos son todo lo poco detallados posible y muy chiquitos. Y a pesar de la poca resolución con la que nos horroriza el juego, la cosa tironea demasiado. Cosa inexplicable. *Mucha máquina pa´ poco juego.* La excesiva dificultad es molestísima y parece que los únicos que pueden hacer cinco críticos de seis golpes son los monstruos. Estamos con la energía a full, un golpe crítico y el bicho nos mata.

Además, Evil Islands no está pensado para aquél que quiere llevarse el mundo por delante. Nah, tenés que escabullirte por acá y por allá para que los monstruos más grossos no te vean y te desplumen e, incluso, dos pobres goblins son capaces de matarnos de una. ¡Goblins! Por Dios... Las voces de los actores tratan de ser graciosas, pero son tan patéticas como los doblajes mexicanos a las películas de karate. Y, como si fuera poco, las skills del personaje y el inventario sólo pueden ser accedidos desde el pueblo, no en los dungeons. A pesar de todo, los más cabezas duras, pueden encontrar tentadora la idea de andar escabulléndose de un goblin pedorro. Aún así, el juego tiene demasiados errores, yo lo pensaría dos veces. Lo único interesante del título es la posibilidad de jugarlo con seis amiguetes a la vez en multiplayer. Ahí la cosa se vuelve más interesante, pero apenas más divertida. Y hay que reconocer que las posibilidades de ir construyendo nuestro personaje a medida que sube niveles es bastante profunda.

Lo dicho, una idea interesante que se quedó en veremos. Sólo para fanáticos de los RPG que se hayan cansado demasiado de la fórmula de siempre.



XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Una buena idea que fue desaprovechada.
LO QUE SI: El desarrollo de los personajes, es medianamente adictivo, el multiplayer.
LO QUE NO: Muy difícil, gráficos chapuceros, voces malas, historia barata. Necesita mucho hardware.

59%
REGULAR

PROMEDIO
81%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Presto Studios / UbiSoft
INTERNET: www.myst3.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 233MHz, 64 MB RAM, CD-ROM 4x, 250 MB libres en el disco rígido, placa de video de 8 MB con soporte para 32 bits, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.

Myst III: Exile

El nuevo Best-Seller de Atrus

Por Durgan A. Nallar

En XPC de julio de 2000 escribí un artículo acerca de la saga Myst, llamado *El libro negro*, para nuestra entonces joven sección El Jinete Sin Cabeza. En él hablaba de los orígenes del fenómeno, de cómo Cyan había crecido vertiginosamente luego de crear el juego, y de la polémica que había desatado su secuela, Riven, entre los detractores del género y sus admiradores. También decía allí que ambos juegos ya casi habían superado las diez millones de copias vendidas en todo el mundo, y terminaba preguntándome si Exile, el futuro tercer capítulo que desarrollaría Presto Studios, sería un nuevo suceso o simplemente conduciría a la extinción de la saga. Ya tengo la respuesta.

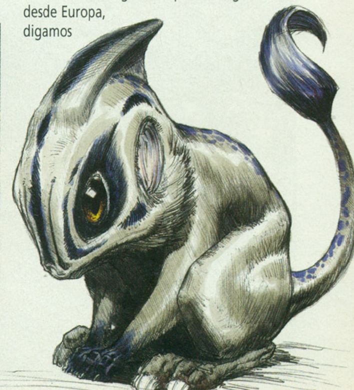
Desde aquél artículo hasta hoy han ocurrido tres hechos importantes para la saga: prácticamente se han alcanzado los once millones de copias vendidas en todo el planeta, entre Myst y Riven, y Cyan ha lanzado al mercado una remake del Myst original totalmente en 3D titulada realMYST, que analicé en diciembre del año pasado. El tercer elemento a considerar es Exile.

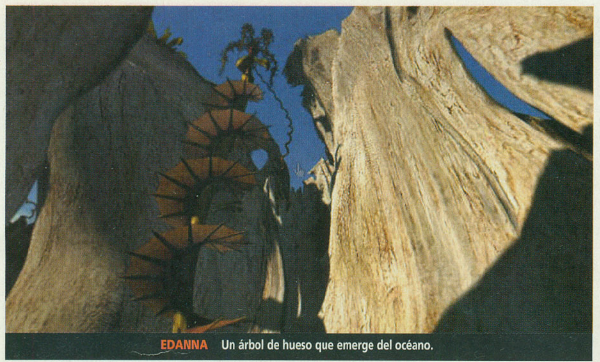

J'NANIN Una Era de roca y colmillos.

Esta nueva iteración de la serie más vendida del mundo resultó una sorpresa. Yo no tenía mucha fe en Presto Studios, a quien los hermanos Miller -autores de la saga y propietarios de Cyan Interactive- habían encargado el desarrollo íntegro de Exile. Cyan continúa abocada a otros proyectos, entre los que se cuenta la creación de un universo online basado en Myst, aunque por supuesto supervisó el trabajo de Presto; incluso, Robin Miller actuó el personaje de Atrus para las escenas de animación del juego. Sin embargo, Exile sobrepasó mis expectativas.

Nuevamente, me sentí transportado a otros mundos de una manera que sólo Myst logró conmigo. Exile lleva consigo verdaderamente el espíritu envolvente de la saga. Desde que conociéramos al Myst original han aparecido, como es natural, decenas de aventuras de otras compañías que utilizan el sistema de postales estáticas por las que el jugador se desplaza en primera persona. Con el tiempo, incluso esas postales ya no son estáticas y uno puede ir de nodo en nodo mirando desde cualquiera de ellos en 360°, lo cual contribuye muchísimo a la ubicación espacial que necesita el jugador. Un ejemplo de este sistema mejorado puede verse en las aventuras gráficas que nos llegan desde Europa, digamos


AMATERIA ¿Un parque de diversiones extraterrestre?





EDANNA Un árbol de hueso que emerge del océano.



VOLTAIC Enormes estructuras cuelgan de la montaña.

Drácula o Fausto. Exile presenta un método similar: nos desplazamos por los mundos del juego yendo de una postal a otra, y podemos observar todo a nuestro alrededor en cada una de ellas, excepto cuando es necesario examinar en detalle un objeto o lugar, momento en que la vista se focaliza en estos. La gran diferencia es que, en Exile, las imágenes que vemos son fotorrealistas -la mayor parte del tiempo- y pueden mostrar una animación fluida a pesar de que estemos rotando la visión. Los fans de Myst quedarán encantados al ver que un pez eléctrico nada en círculos en su estanque, mientras caminan por los alrededores, o cuando una especie de colibrí gigante aparece del cielo para alimentar a su enorme pichón. Como ya es común en la saga, los mundos que visitemos suelen ser islas, por eso se agradece que en Exile podamos apreciar el suave movimiento del mar, un efecto que de cerca es excelente pero que en la distancia resulta poco serio: el efecto se logra produciendo una lento vaivén del dibujo del agua. De todas maneras, casi siempre estaremos mirándola bastante de cerca, y ver que tiene movimiento realza mucho el paisaje. Algunos preferirán desactivar el efecto. El cielo es estático, aunque en uno de los mundos pueden verse relámpagos que golpean el mar al atardecer, algo que agradará a quienes hayan visto un paisaje como ése en la realidad. El engine de Exile utiliza la placa aceleradora para suavizar la imagen, aunque no la requiere; sin embargo, no puedo recomendar el modo software ya que se pierde mucha calidad.

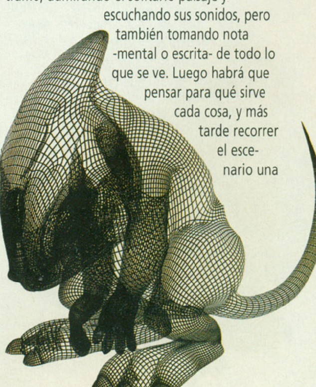
En la saga, la belleza de los lugares importa mucho. Es primordial que las imágenes parezcan auténticas fotografías. Cuando además estamos en escenarios imposibles, como islas que parecen construidas por Dalí, entonces se produce el efecto "Myst" y sentimos una gran sensación de asombro. En Exile ocurre todo esto, nos maravillamos de los mundos que Atrus ha escrito en sus libros mágicos. Es mucha la belleza que hay en Exile. Y ésta no sólo proviene de los hermosos paisajes, también de un coro de melodías (el soundtrack está a la venta en *www.myst3.com*) y efectos de sonido en 3D que, en conjunto, generan un ambiente surrealista y deslumbrante.

La historia de Exile también está muy bien concebida: Atrus y Catherine ahora residen en Tomahna, un sereno lugar que él ha escrito para vivir en paz. Nosotros llegamos para ayudar a Atrus a salvaguardar Releeshahn, el mundo que Atrus está escribiendo para recrear la extinta raza de los D´ni. El libro es robado por Saavedro, un personaje que busca vengarse de los despóticos hijos de la pareja, Cirrus y Achenar, ya que al parecer éstos han destruido Narayan, la Era de donde proviene Saavedro, condenándolo a un exilio que ya ha durado veinte años. De allí el nombre del juego. Al comenzar la aventura, Saavedro aparece imprevistamente en el estudio de Atrus y desaparece con Releeshahn en un abrir y cerrar de ojos. Nosotros vamos tras él, ponemos la mano sobre el mismo libro a través del cual ha huido Saavedro, y somos transportados instantáneamente a J´nanin, un mundo "lección" que Atrus escribiera años atrás para enseñarle a sus hijos los fundamentos y el equilibrio de la creación. Es que en esos veinte años de encierro, Saavedro a aprendido a viajar por los libros y a modificar algunos elementos de las Eras que visita. Su familia está muerta, y el único objetivo de su existencia es terminar con Atrus, aunque no quiere liquidarlo, quiere exiliarlo como Cirrus y Achenar hicieran consigo. Es obvio que Saavedro no dudaría en destruir a Releeshahn, y con él la única esperanza para los D´ni.

Así, iremos tras el loco Saavedro a través de otras cuatro Eras, a las que J´nanin sirve de entrada una vez que hayamos resuelto varios puzzles.

Las Eras

Jugar a Exile, como a sus antecesores, significa hundirse en una serie de puzzles mecánicos y lógicos, por lo que uno sabrá si el juego podrá agradarle o tan sólo lo volverá loco de aburrimiento. Los puzzles se resuelven con un método simple: lo primero es recorrer la Era tramo a tramo, admirando el solitario paisaje y escuchando sus sonidos, pero también tomando nota -mental o escrita- de todo lo que se ve. Luego habrá que pensar para qué sirve cada cosa, y más tarde recorrer el escenario una



LOS MISTERIOS DE MYST

"Resulta sorprendente lo poco que sabemos, a pesar de los años transcurridos, acerca de los D´ni y la historia que rodea la isla de Myst. Con el paso del tiempo, la historia se va rebelando pieza a pieza, como un gran rompecabezas que estuviera esperando que alguien lo completara..." La cita pertenece a Rand Miller, en el prólogo a *Myst, el libro de Ti´ana*, la segunda novela que escribiera basada en la historia que él y su hermano Robin de Cyan Interactive crearon para el juego.

Los D´ni son una raza alienígena, extinta, tal vez, cuya sabiduría les permite escribir en el lenguaje de la creación. Atrus ha aprendido el lenguaje mágico y dedica su vida a recuperar lo poco que queda de la milenaria raza extraterrestre. Fragmento por fragmento, reconstruye las diversas Edades y crea nuevas escribiendo en libros especiales, recuperados de las ruinas D´ni. Cuando intenta transmitir el arte a sus hijos gemelos Cirrus y Achenar, es traicionado por la codicia y, afortunadamente, ayudado por nosotros. Myst salió a la venta en 1993, sorprendiéndonos a todos. Hasta entonces, había aventuras de pantallas estáticas, pero nunca se había visto algo con imágenes fotorrealistas. Además, fue el primer juego que daba un uso real a la enorme capacidad de almacenamiento del flamante formato CD-ROM. El público y la prensa especializada lo recibieron con entusiasmo. En 1998, y cuando Myst ya era un fenómeno de culto para los fanáticos de las aventuras, llegó una secuela llamada Riven, que aunque tuvo un éxito menor -por lo menos entre los especialistas- sirvió para afianzar un nuevo estilo de aventuras gráficas, en primera persona, distintas a las del tipo Monkey Island donde el jugador controla un personaje. En la saga Myst, el jugador es el protagonista principal. Basta con posar la mano sobre uno de los juegos para ser transportado al más fantástico de los mundos.



NARAYAN Pequeños islotes suspendidos en las nubes.

y otra vez acomodando las piezas del puzzle. Cuando tengamos todo resuelto, podremos salir de la Era para siempre (podemos visitar varias de ellas con libertad, excepto Tomahna y Narayan), por lo general llevando algo -páginas de un libro- que servirá para llegar al final de la historia. Cada tanto, observaremos un mensaje holográfico que ayudará a comprender mejor la historia, y encontraremos libros o anotaciones que darán forma a los diarios de Atrus y Saavedro, y servirán también como pistas para entender el funcionamiento de las máquinas que dan sentido al puzzle. También veremos a Saavedro, quien a veces nos hablará pero, como es clásico en la saga, fundamentalmente se trata de recorrer mundos abandonados (me fascina eso, me debería haber dedicado a la arqueología).



Voltaic es una de las Eras. En ella tendremos que poner en funcionamiento un generador hidroeléctrico y hacer un recorrido en globo en busca del símbolo de ese mundo, que nos servirá para completar una entrada hacia Narayan, donde nos espera Saavedro. Voltaic es un mundo extraño, como todo en Exile. El final del nivel lo deja a uno con los ojos como platos.

Amateria, otra de las Eras, parece un colosal parque de diversiones con aires chinescos, formado por engranajes, esferas, rieles y portales. Allí habrá que formar un patrón de hexágonos que nos permita ingresar a la estructura central, para terminar con un vertiginoso viaje a bordo de una suerte de montaña rusa delirante. ¡Muy bueno! Edanna, en tanto, es el mundo más asombroso de todos, también el más difícil de resolver. Es un colosal árbol (¿de hueso?) que emerge del océano, atiborrado de vegetación y vida animal. Edanna deslumbra, sin duda es lo mejor de Exile. Habrá que trepar por árboles que parecen escaleras caracol, lidear con plantas solares, atrapar el bicho peludo de aquí al lado, balancearse de lianas, liberar un ave multicolor, recorrer flores gigantes y usar manta rayas eléctricas que nadan por los tallos. La vegetación parece extraída de un manual de botánica extraterrestre: es alucinante. Por desgracia, en esta Era fue donde más sufrí: al no descubrir un pasadizo -tenía que girar el tronco de un árbol- estuve trabado durante dos largas y angustiantes horas, de las 15 que me llevó el juego, durante las que fui y volví mil veces totalmente exasperado. Por fin, luego de reunir los símbolos de Voltaic, Amateria y Edanna, pude poner mi mano sobre el último libro y trasladarme al encuentro con Saavedro.

Narayan es una Era de pequeños islotes suspendidos en la nada. Allí nos enfrentaremos a los últimos puzzles, que son imposibles de resolver sin leer concienzudamente el diario de Atrus. Como es tradicional, hay más de un final para la aventura, dependiendo de lo que decidamos hacer en el último momento. Dos de los finales no dejarían dormir a Atrus por el resto de sus días, pero por supuesto hay uno bueno, muy bueno además.

En síntesis, Exile es un digno sucesor y cumple con mantener la vigencia de la saga. Tiene gráficos, música y sonido espléndidos, una tecnología interesante (que pronto veremos imitada), animaciones de excelente calidad, puzzles que no son excesivamente complicados y, sobre todo, tiene la rareza de transportarnos a un sueño. La saga Myst se aparta de todo lo conocido, y jugar a cualquiera de sus títulos, aun cuando los detractores del género insistan en que son intolerables, bien entendida es una experiencia distinta, que aporta belleza y apacigua al espíritu. No sé ustedes, pero a mí cada tanto me hace falta pisar el freno.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: El tercer capítulo de Myst mantiene la vigencia de la saga.
LO QUE SI: El arte de Exile es magnífico en todas las áreas. La historia es buena. Los puzzles desafían el ingenio, pero no son imposibles.
LO QUE NO: Es monótono recorrer las Eras demasiadas veces. La dificultad de Edanna no reside tanto en los puzzles como en hallar el camino correcto. ¿Para cuándo un nuevo Myst con el engine de realMYST?

81%
EXCELENTE

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Buka Entertainment / Bethesda Softworks
INTERNET: www.fishtank.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 300MHz, 64 MB RAM, CD-ROM 8X, placa aceleradora 3D, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 16 jugadores vía TCP/IP

PROMEDIO
85%

Echelon

Sobredosis de adrenalina rusa



Por Santiago Videla

Creado por una pequeña compañía rusa conocida entre otras cosas por títulos como Rage of Mages, Echelon era uno de esos juegos de los que nadie espera demasiado, que al final terminó dándonos una gran sorpresa porque sus creadores encontraron la forma de hacer algo novedoso en un género que en estos últimos tiempos, y a pesar de contar con grandes clásicos, no ha evolucionado mucho que digamos.

Pese a que este proyecto no tuvo el presupuesto ni el respaldo de producciones como Starlancer, los Freespace o los Wing Commander, el resultado conseguido por el equipo de Buka Entertainment seguramente va a dar para hablar largo y tendido, ya que en muchos aspectos este juego es el mejor de su especie, cosa que frente a semejante competencia es sin dudas es algo como para tener en cuenta.

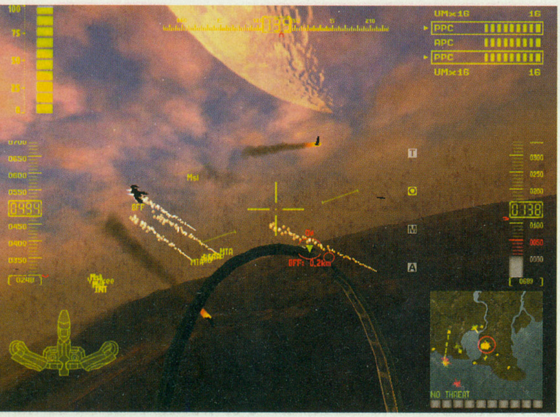
El espacio puede esperar

Echelon es un simulador de combate futurista con un aspecto muy parecido al de Starlancer, que a su vez reúne en un mismo paquete muchas de las mejores cosas que se suelen ver en esta categoría y les agrega una cuota de acción bastante elevada que lo convierten en la opción ideal para los más veteranos del género, que estaban esperando algo nuevo y entretenido.

Como principal novedad, en este juego la acción pasa de transcurrir en el espacio, entre asteroides y nebulosas, para desarrollarse sobre la superficie de un inmenso planeta, cosa que por estos lados ha sido muy bien recibida (especialmente por mí), ya que nos saca de lo tradicional, ofreciéndonos una impresionante variedad de situaciones nuevas capaces de poner a prueba hasta a los pilotos más cancheros.

Sin tener una trama que merezca pasar a la pantalla grande, Echelon nos ofrece una campaña muy larga, que por momentos y dependiendo de lo que hagamos puede tomar diferentes rumbos. Además tenemos una enorme variedad de misiones con una estructura espectacular, muchas de las cuales se destacan por guardarnos algunas sorpresas poco comunes.

Una de las cosas que más me sorprendió de este juego es el alto grado de realismo que tiene, sin importar que el ambiente sea futurista: eso se aprecia muy especialmente en los detallados modelos de daño que tienen las





distintas naves que podemos pilotear. Cada una tiene su estructura dividida en secciones que pueden ser dañadas individualmente y esto no sólo se puede ver en los modelos, sino que afecta notablemente las condiciones de vuelo cuando son destruidas.

Sin importar la resistencia de nuestros escudos, un ataque demasiado intenso o un impacto de misil antiaéreo puede llegar a destruirnos un motor, desprender parte de un ala o, lo que es peor... un ala completa junto con un motor, cosa que en las unidades más pequeñas, como los cazas, equivale a dejar nuestros restos desparramados por un par de kilómetros.

En su inmensa mayoría, las unidades de Echelon se comportan como helicópteros. Las naves más grandes, como los bombarderos, están preparadas para poder seguir volando con algunos de sus motores hechos trizas o sin sus alas, ya que en estos casos sólo las usan para llevar el armamento, que por supuesto se perderá si nos van desmantelando en el aire.

Si estamos muy cerca de alguno de nuestros compañeros cuando los derriban (cosa que se ve con bastante frecuencia en formaciones de bombarderos), la vibración del estallido nos puede pegar una fuerte sacudida y lo más peligroso es que si llegamos a llevarnos puestos algunos de los pedazos más grandes que se desprenden luego de la explosión (como ser los motores, las alas o alguna parte del fuselaje), lo más probable es que terminemos tocando el arpa junto a él.

No cabe la menor duda de que ningún otro juego de este estilo usa un modelo de daños tan detallado como éste, pero tanto detalle y realismo también dan como resulta-



do un muy elevado nivel de dificultad que por momentos hace ver a la serie de los X-Wing como juegos educativos para chicos de tres años.

Para complicar un poco más las cosas, por si llega a aparecer algún fanático que siempre quiere más, ninguna de nuestras naves tiene dispositivos de defensa elementales como los Chaff o Flares, lo que hace que esquivar misiles dependa pura y exclusivamente de la habilidad del piloto.

Claro que, para esto, aprender a usar el terreno a nuestro favor volando entre estrechos cañones o al ras del suelo es obligatorio, tarea que no resulta para nada fácil; aunque el saber que casi cualquier impacto de misil bien colocado es capaz de derribar de una hasta la nave más acorazada, nos servirá de incentivo para tratar de concentrarnos lo más posible... y usar la fuerza si es que hace falta.

La variedad de unidades que podemos pilotear es muy amplia (14 naves diferentes), y todas tienen un comportamiento distinto entre sí. Por desgracia, en las etapas de entrenamiento sólo nos muestran lo básico en lugar de enseñarnos maniobras avanzadas o prepararnos para situaciones que inevitablemente nos costarán muchos porrazos bastante fieros. En los modos multiplayer, las misiones también son interesantes y aquí la mano es un poco más pareja que cuando jugamos contra la máquina, aunque no vamos a ver nada que no hayamos visto en otros juegos, con excepción de los escenarios.

Para mirar y aprender

El mérito más grande que Buka logró con Echelon es que usando tecnología 100% propia consiguió una calidad visual que está a la altura de los mejores del género (en algunas cosas los supera) y aunque reconozco que varios de los diseños que se usaron son bastante bizarros, en general todo se ve de primera.

Los modelos de las naves son muy detallados y el sistema de daño localizado que tienen es de lo mejor, ya que claramente se puede ver cómo cambian las texturas de las partes de cada nave para mostrarnos su estado a medida que van siendo dañadas... siempre que no se desprendan y salgan volando.

Otra cosa que está muy bien lograda son muchos de los efectos especiales, como las explosiones o la forma en que las naves se incendian y sus pedazos caen envueltos en

llamas, o la iluminación, los reflejos del agua y los diferentes tipos de climas.

Por su lado, los escenarios también tienen lo suyo y hasta me atrevería a decir que sin mucho esfuerzo le pueden pasar el trapo a muchos de los más grossos simuladores de vuelo que hay hasta ahora, por lo que hay que felicitar a estos muchachos, ya que han hecho un estupendo trabajo en este apartado y lo mejor es que en máquinas no tan súper poderosas puede llegar a funcionar muy bien.

Lo más flojito en cuanto a gráficos son los modelos de muchos tanques y algunas unidades terrestres que por lo general están poco tiempo en escena, ya que parecen zapatos con torretas; pero bueno, con lo que hay yo tuve más que suficiente.



Lo que faltó para el clásico

En contraposición con una estructura impecable y gráficos alucinantes, tenemos la parte del audio, que con excepción de los efectos (explosiones, sonido de los motores y armas) resultó ser bastante pobre. No hay música durante las misiones, cosa que no es grave, pero podría haber ayudado más a crear una atmósfera un poco más peliculesca, como en Starlancer, Freespace 2 o similares. Lo que no se puede dejar pasar por alto son las voces. Todos los diálogos hablados de Echelon están hechos con un sistema parecido al que usan esos programas sintetizadores de voz que leen lo que escribimos (aunque con una calidad mucho mayor) y, gracias a eso, las transmisiones parecen simples intercambios de palabras entre robots que no expresan emoción alguna y en cierta forma tiran abajo la espectacular ambientación de los combates. A pesar de que al poco tiempo uno termina por acostumbrarse, hay algunas voces que lastiman los oídos y sólo me hacen pensar lo que podría haber llegado a ser Echelon con algo más de presupuesto.

Otro problema muy común en estos juegos es la inteligencia artificial de nuestros compañeros de escuadrón, que a veces resulta muy buena para hacer algunas cosas y desastrosa para otras. El lado oscuro de la inteligencia artificial hace su aparición a la hora de volar en formaciones cerradas usando el piloto automático, o cuando estamos combatiendo junto a muchos colegas, por el simple hecho de que la máquina únicamente se preocupa por seguir la trayectoria que le fue asignada, sin importar que nosotros estemos en su camino, lo cual más de una vez genera colisiones que terminan con un ala o un motor saliendo despedidos, que como se imaginarán casi siempre son nuestros.

Este tipo de incidentes es fácil de evitar, pero les aseguro que las primeras veces cuando ocurre no es nada gracioso. Es mejor no acostumbrarse a usar el piloto automático.

Por suerte, en los combates todo se revierte. Muchas veces los torpes que por no intentar esquivarnos nos pueden arruinar la fiesta, evitarán que nos llenen la cola de plomo como a Los Irrompibles.

Sin importar el tema del audio y lo de la inteligencia artificial, Echelon es una espectacular alternativa para los fanáticos de los simuladores de combate futurista con acción a patadas, mucha variedad y unos gráficos para el recuerdo. Lo que también les recomiendo es que para jugarlo más vale que se armen de mucha paciencia porque es de los más difíciles que me han tocado probar, pero, si se le animan, tienen largas horas en vela garantizadas.

XTREME PC — EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un espectacular simulador de combate futurista, similar a Starlancer.
LO QUE SI: La estructura de las misiones, los gráficos, los escenarios, los combates, el modelo de daño, la variedad de naves que podemos elegir.
LO QUE NO: Las voces, no tiene música durante las misiones, las voces, por momentos la dificultad es muy zarpada y puede resultarle frustrante a alguien con poca experiencia, las voces, la trama no está bien aprovechada... las voces.

85%
EXCELENTE

PROMEDIO **70%**

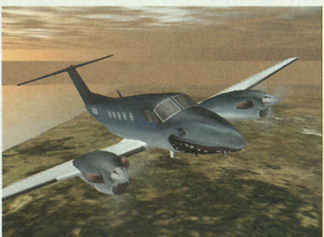
FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Gathering of Developers / Terminal Reality
INTERNET: www.iflytri.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 333MHz, 64 MB RAM, 1.3 GB libres en el disco rígido, placa aceleradora 3D de 16 MB, CD-ROM 6x, Windows 95 / 98, DirectX 8 Instalado.
SOPORTE MULTIPLAYER: Internet.

Fly! II

El Cessna que bajaron de un hondazo





Por Pablo Benveniste

Cuando todo indicaba que Fly! II se venía con todo, antes de lo esperado Terminal Reality terminó con las ilusiones. Este review debería haber sido acerca de sus novedosas virtudes. En lugar de ello tendremos que referirnos más que nada a las falencias y carencias de este simulador que, en teoría, estaba destinado a competir mano a mano con el próximo Flight Simulator de Microsoft.

En busca de las licencias perdidas

Ya me había sorprendido su salida antes de finalizar abril. Días más tarde me enteré que, en comparación a los tres CDs de Fly!, esta segunda parte sólo ocupa uno. Bien, dije, esto no me dice nada, además al hacer el preview todo era muy lindo y alentador. Ni hablar de esas fotos que comprarían a cualquiera. Durante la instalación, seguía siendo optimista. Sin embargo, al concluir, debo decir que el nuevo icono en mi escritorio fue el último lugar en el que hice click antes de empezar a hurgar por ahí buscado una respuesta a lo que aparecía en el monitor. Francamente, lo que más me afectó fue el impacto visual. Una avioneta posaba en la cabecera de una pista en no sé dónde y no sé cuándo. Debajo, una pequeña ventana esperaba que yo elija una de las tres humildes opciones que me ofrecía. Se trataba de "Quick Flight", "Adventures" o "Flight Planner". Antes de elegir alguna me puse a explorar el lugar y mi nuevo aeroplano. Estaba en el Aeropuerto Internacional de San Francisco pero, a diferencia de lo que cualquiera pensaría, esa avioneta no era un el ya conocido Cessna 172 Skyhawk. En su lugar, Fly! II aseguraba que era un TRI Flyhawk. Me acordé en seguida de Flight Unlimited III, otro simulador de vuelo civil que tenía un serio problema con las licencias. No hay que ser Sherlock Holmes para darse cuenta que aquí pasaba lo mismo. El pobre 172 no era el único afectado. Del total de ocho aeronaves incluidas en Fly! II, sólo dos (los caballitos de batalla) contaban con el apoyo de sus respectivas compañías. Tal como hacíamos referencia en el preview, estos son el helicóptero Bell 407 y el monomotor turbohélice Pilatus PC-12. Los restantes cinco aviones del hangar, con sus respectivos nombres ridículos, eran el "Sahara Single Engine" (Piper Malibu Mirage), el "Aurora B200" (Beechcraft King Air B200), el "Barracuda B200" (otro King Air B200 pintado como un tiburón *fashion*), el "Kodiak Twin Engine" (Piper PA-31 Navajo) y el "Peregrine 800TR" (Raytheon Hawker 800). Créase o no, las únicas novedades respecto de Fly!, son el Bell 407 y el PC-12. En realidad, el "Kodiak" tampoco estaba en la versión anterior, aunque sí su primo hermano Chieftain. Este es momento de aclarar que, a pesar de todo, el espíritu de Fly! estaba intacto. Ni bien ingresé a la cabina de aquel Cessna, volví a encontrarme con ese enorme panel de controles que excedía ampliamente el ancho y alto de la imagen. También estaban allí todas las vistas internas repletas de otros instrumentales importantes y secundarios.

Imaginen todos los demás aviones si el Cessna es el más sencillo de todos. Absolutamente todo vuelve a ser funcional, haciendo de rutinas normales, como el encendido, una verdadera ceremonia a la que ningún aficionado puede ausentarse. ¿Qué hay de novedoso en todo esto? A ver... nada, todo es prácticamente igual que hace dos años. Lo único de nuevo en lo que hace a los aviones es el chance de poder configurar con algo más de libertad las variables que afectan al modelo de vuelo. Esto no es hacer más o menos realista la simulación sino poder intervenir en parámetros como fallas y configuraciones que afectarán directamente al comportamiento



agregando nuevos desafíos cuando así se desea. En definitiva, en lo que hace al realismo tanto físico como instrumental, no sería justo castigar a Fly! II por ser poco innovador tanto tiempo después, en realidad habría que premiar a Fly! por su estupenda labor original.

Otra vez mi atención se situaba fuera del Cessna en el cual teóricamente estaba sentado. Aquella ventanita seguía mirándome triste y aburrida como diciendo "no me preguntés a mí dónde fueron a parar las interfaces". No creo que los productores hayan sido tan ingenuos como para pensar que la seriedad de un simulador es proporcional a lo aburrido de sus menús de opciones. La cosa es que todas las interfaces gráficas y hasta didácticas de Fly! se han convertido en monótonas palabras apiladas en cada solapa de una barra en la parte superior de la pantalla. Decíamos que había tres alternativas de vuelo. En "Quick Flight" se puede configurar dónde y a bordo de qué empezar a volar. De igual forma que en Fly!, "Flight Planner" permite diseñar un vuelo entre destinos a elección con todas las características de la navegación, horarios y climas (con capacidad para cargar archivos METAR de reportes climáticos mundiales). Por último, "Adventures" nos pone ante situaciones determinadas que debemos superar con habilidad y experiencia. A diferencia de lo que preveíamos, no existen desafíos acrobáticos ni maniobras raras de ningún tipo. Todos son vuelos de aquí a allá con alguna dificultad determinada, realmente nada que llame la atención. Cabe aclarar que, aunque de forma complicada y poco amistosa, se pueden programar (a través de un lenguaje) aventuras desde cero. Existe finalmente una opción más para volar, la modalidad multiplayer permite conectarse directamente a grupos online en entornos con reportes climáticos actualizados y capacidad para diálogos por radio.

Aquel planeta desconocido

Antes de referirnos de lleno al escenario, finalizaremos con la parte gráfica de las aeronaves. En este aspecto estamos ante verdaderos y actualizados modelos totalmente articulados y con interiores visibles. Un ejemplo que me ha sorprendido gratamente son los reversores del Raytheon Hawker 800. Aún así, hilando fino, se pueden ver algunas fallas como la carencia de tableros en vistas externas y el movimiento de las hélices (y el rotor del helicóptero) que no convence. Otra cosa que puede llegar a ser entendible pero no deja de ser vergonzosa es la carencia absoluta de modelos de daños visuales.

Con respecto al sonido, es como si al mismo le faltara vida, el verdadero rugir de un motor a pistones o una turbina. El peor caso es el del helicóptero, en el que el ruido del rotor y las aspas brilla por su ausencia.

Nunca me terminaron de convencer los escenarios realizados en base a fotos satelitales. En general se debe volar a gran altura para que se vean realistas. Cuanto más bajo se está, más amorfos resultan. Encendí el motor y comencé a elevarme por sobre la



SOLO PARA ENTENDIDOS Esto es sólo un cuarto del panel principal de instrumentos.

bahía de San Francisco. Lo inevitable sucedía. Las líneas rectas que separaban la nitidez del aeropuerto con el resto del terreno daban lugar a texturas más dignas de un simulador de Star Wars, dado que me hacían pensar que me encontraba sobrevolando la superficie de algún planeta desconocido. Desde ya que no había ningún rastro de civilización más que la terminal aérea que dejaba atrás. Entonces viré hacia el norte en busca de la gran ciudad del Golden Gate, Alcatraz y los tranvías. Para no desentonar con el resto del escenario, un puñado de edificios y estructuras se establecían sobre la nada como si fuera una colonia en aquel mundo inhóspito. Ahí mismo noté algo que se anticipaba en el preview. Las aguas ya no son parte de la foto satelital sino que se han implementado aparte con movimiento de olas y hasta ruido. Los resultados no son tan positivos; se han perdido las distintas tonalidades de océanos, ríos y lagos, además las costas son menos naturales e imperfectas. De todas las ciudades prometidas en el preview, sólo quedaron San Francisco, Nueva York, Vancouver y París. Realmente ninguna escapa a la mediocridad recién descripta. Manhattan da ganas de llorar con sus deformidades y fallas, en París al Sena se lo llevaron y nada más quedó una sencilla Torre Eiffel rodeada de unos cuantos edificios. En fin, esto de la nueva tecnología no ha resultado tan convincente después de todo. ¿Decepcionados? Es el momento ahora de la buena noticia. Al momento de escribir esta nota, a menos de un mes de su lanzamiento, Fly! II ya cuenta con un amplio repertorio de patches y otras yerbas. Por lo pronto, ya pueden actualizar Nueva York, París y San Francisco con archivos que ocupan 160, 130 y 100 MB respectivamente. ¿Cómodos, eh? Pero para que esto sea una verdadera oferta, cómo ignorar el patch de otros simpáticos 27 MB. No pueden decir que los de Terminal Reality no piensan en todo (digo en todo aquel que tenga cablemódem y un rígido infinito). Podemos rescatar algunas cosas del escenario. Por ejemplo, si bien son pocas las ciudades "detalladas", los productores se han despachado con todo el mundo con sus fotos satelitales y elevaciones correspondientes. Volar a gran altura sobre Buenos Aires da una relativa impresión de la verdadera ciudad. Asimismo, Fly! II cuenta con centenas de aeropuertos (más bien pistas solitarias) en todo el globo. Ahora he aquí una oportunidad para meter mano y mejorar la cosa sensiblemente. Fly! II dispone de un editor de escenarios en tiempo real. Esto quiere decir que trabajamos en una ventana sin necesidad de salir del programa y cada cambio realizado se refleja automáticamente en la simulación. Es de esta forma como podemos enriquecer escenarios desérticos con estructuras, aeropuertos, vehículos, etc. No es tal la suerte del terreno, al que por supuesto no se le puede modificar nada.



LA LEYENDA DEL PILOTO SIN ROSTRO Volar un Bell 407 es tan fácil que hasta un crash test dummy puede hacerlo.

El cielo tiene buenas tonalidades en función del horario. No obstante, llama la atención que el problema de la contaminación haya llegado a todo el mundo porque en ningún momento ni lugar se llega a apreciar un cielo celeste de mediodía. Las nubes se pueden configurar por capas. Algunos tipos parecen realistas pero otros se repiten en patrones idénticos sobre el firmamento. A su vez, la lluvia y los rayos son aceptables, aunque nada de otro mundo. Las noches se encuentran totalmente estrelladas y las ciudades se iluminan logrando buenos efectos (siempre a gran altura, claro).

Fiesta en Microsoft

No sé si por prematuro o por esas cosas que a uno ya no lo sorprenden, da la sensación que Fly! II se ha quedado a medio camino. Lo mejor que tiene (el realismo de los aviones) no es mérito propio sino más bien herencia de Fly!. Las novedades, incluyendo al Bell 407 y al PC-12, no justifican su adquisición si es que tenemos en cuenta al versión anterior y sus actualizaciones como Fly! 2K. La falta de interfaces gráficas, opciones de práctica y aventuras arriesgadas limitan de manera importante la accesibilidad de principiantes y usuarios con fines de entretenimiento. Todo esto se corona con escenarios pobres y fallas evidentes que no están a la altura de la gráfica de los aviones y mucho menos de los requerimientos de hardware necesarios. Con esto quiero decir que se necesita una muy buena máquina en todo sentido, sobre todo en lo que hace a la placa de video. Habrá que ver qué nos depara Internet y tratar de conseguir las actualizaciones que ya están disponibles. Aun así, estoy seguro que, en Microsoft Games, más de uno debe estar festejando.

XTREME PC — EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un simulador de vuelo civil realista.
LO QUE SI: Mantiene el realismo de su antecesor. Los gráficos de las aeronaves. El editor de escenarios.
LO QUE NO: Los escenarios son pobres y con importantes fallas. No tiene licencias de las marcas. No hay interfaces. Opciones de vuelo sin atractivo. No hay modelo de daños. Sonidos poco realistas.

70%
MUY BUENO



¿ESTAS BUSCANDO LO ULTIMO EN CONSOLAS?
PLAYSTATION • DREAMCAST • NINTENDO 64
NEXT LEVEL
VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION
NUMERO 29
GRAN TURISMO™ 3
El primer juego cuyos gráficos rozan la perfección fotorrealista
TONY HAWK 3
Deportes extremos en la nueva división deportiva de Activision
GAMEBOY ADVANCE
Probamos los primeros juegos y se los mostramos antes que nadie
SILPHEED: THE LOST PLANET
MAT HOFFMAN BMX
C-12: FINAL RESINTANCE
ALONE IN THE DARK THE NEW NIGHTMARE PARA PL
PLAYSTATION • DREAMCAST • NINTENDO 64
NEXT LEVEL EXTRA
Ganá todas las peleas con esta súper guía monstruosa!
DIGIMON WORLD 2
La guía completa de:
Driver 2
Ultima parte de la solución de:
Skies of Arcadia
Y los mejores trucos!
ADEMAS UNA GUIA ESTRATEGICA PARA PHANTASY STAR ONLINE
SOLUCIONES PARA EL MUNDO MODERNO

Outlive

Por Mariano Firpo

Mientras uno juega a Outlive siente que está ante un clon de Starcraft con falencias importantes, aunque algunas características sean interesantes. En un mundo futurista en constante conflicto, la superpoblación es un problema serio, los recursos naturales escasean y la humanidad corre peligro. Se crea un proyecto para colonizar nuevos mundos, y una de las lunas de Saturno es escogida como punto de partida. Dos facciones se lanzan a la conquista de la nueva tierra. Podremos elegir entre un grupo de humanos genéticamente alterados o una facción de robots inteligentes.
Comenzando por los puntos buenos, podemos nombrar la capacidad de incorporar hasta 16 jugadores en una partida multiplayer; se puede jugar en equipos y utilizar modos como Capturar la Bandera o Free for All. Hay tres campañas que involucran a las dos razas. Como en todo RTS, necesitamos conseguir recursos, dos de ellos son metales -hierro y uranio- que son transformados en dinero, mientras que el tercero, la energía, es conseguida a través del aprovechamiento del viento, con paneles solares o construyendo plantas nucleares. La interface se encuentra bien diseñada. Como puntos malos podemos nombrar la falta de personalidad de las unidades, poderes poco atractivos, una estrategia insulsa; sólo tenemos dos "razas" para jugar y son muy similares. También existen pocas unidades y las batallas no producen emoción alguna. Si el juego hubiese aparecido hace 2 ó 3 años tendría alguna buena oportunidad, pero éste no es el momento.



FICHA TECNICA
COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Continuum Ent. / Take 2
INTERNET: www.talonsoft.com/outlive/
SOPORTE MULTIPLAYER: Internet, LAN o serial

PROMEDIO 63%

The War of 1812

Por César Isola Isart

Como era de suponer, HPS Simulations sigue aferrado a la base que siempre lo distinguió, hacer buenos juegos de estrategia con grandes dosis de realismo, teniendo en cuenta la simplicidad. The War of 1812 no es la excepción. Pero al mismo tiempo tampoco trae consigo ninguna novedad importante durante el transcurso de las misiones, en el apartado gráfico -que dicho sea de paso, es horrible-, o en sus opciones. Su gran punto fuerte es la variedad de estilos de juego, ya que no sólo tenemos la opción de jugar contra la máquina sino también contra un amigo en la misma computadora, o por e-mail o, por supuesto, también vía LAN, Internet y módem. Completito, ¿no? En cuanto a lo que al juego se refiere, aclaremos que en esta ocasión revivimos el período de tres años de esta guerra, incluyendo la Batalla de Nueva Orleans. Como no podía ser de otra manera, si nombramos un juego de estrategia por turnos de HPS, no podíamos dejar de nombrar a John Tiller, que sigue fiel a su estilo, aunque para diferenciarse un poco de su predecesor, Campaign 1776, presenta un sistema más similar a Panzer Campaigns, o sea, movemos nuestras unidades, atacamos (o defendemos) y luego nuestro oponente hace lo propio. Por lo demás, es otro título típico de la compañía. Si la estrategia es lo suyo, les va a gustar. Dos últimas: primero, el juego sólo se consigue mediante Internet, y, segundo, hay un patch que corrige errores de IA y actualiza el producto a la versión 1.1. El mismo pesa 700 Kb. Lo encontrarán en el sitio oficial.



FICHA TECNICA
COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: HPS Simulations.
INTERNET: www.HPSSims.com
SOPORTE MULTIPLAYER: E-Mail, Modem, LAN, Internet

PROMEDIO 64%

Dracula 2
The Last Sanctuary

Por Malvina "Mina" Zacarías

Aún tenemos fresca en nuestras retinas la espectacular escena final de Dracula Resurrection. Esta segunda parte, llamada Dracula: The Last Sanctuary (o El Ultimo Santuario en su versión en castellano), retoma la historia desde allí. Recordemos que Jonathan Harker logra escapar del castillo del conde con Mina, pero sin llegar a tiempo para evitar que su amada esposa sea víctima de una mordedura. Por esto al regresar a Londres promete dar final a Drácula, la única forma de salvar a Mina.

Esta nueva entrega continúa siendo una adaptación de la célebre novela de Stocker, sin basarse estrictamente en sus contenidos. Es una aventura más larga que la primera y contiene momentos de más tensión, ya que en varias ocasiones seremos atacados por lobizones, vampiros y gárgolas, y sólo tendremos tres oportunidades de escasos segundos para resolver los puzzles y evitar perder la partida. Ahora contaremos con un arma, crucifijo y estaca, como también los conocimientos sobre vampiros del un nuevo personaje, el Doctor Seward, para asegurarnos el triunfo. Los gráficos semiestáticos de 360° de muy buena factura, las excelentes animaciones que merecen ser vistas más de una oportunidad y la música que nos interna en el mundo del terror son algunos de los motivos que hacen que esta aventura valga la pena ser jugada por los entusiastas de las aventuras y las buenas historias. Todo está allí: la bruja Dorko, cementerios y desagües, un último refugio para la bestia y hasta una estatua justiciera.



FICHA TECNICA
COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Index / Canal+ Multimedia
INTERNET: www.draculagame.com
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.

PROMEDIO 73%

REVIEWS

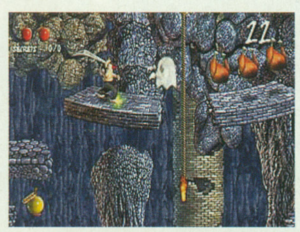
ACCION/ARCADES

Akimbo Kung-Fu Hero

Por Fito "Akimbo" Laborde

Cuando vi que Dan dudaba si incluir o no la demo de Akimbo en uno de los CDs del número pasado, le dije: "Dale, Dan... ponélo que está bueno". Ahora que lo jugué, ya no estoy tan seguro de que sea así. ¡Yo y mis primeras impresiones! Akimbo es un jueguito de plataformas con cierto aire a manga (historieta japonesa), muy extenso, que mezcla fondos en dos dimensiones con efectos y personajes, incluyendo nuestro héroe, en 3D. ¿La misión? Juntar moneditas, matar monstruitos y, algunas veces, hacer uso de eso que llevamos dentro de la cabeza. En más de una ocasión tendremos que agarrar espadas, bombas, tortugas, morfi y demás cosillas para hacernos la vida un poco más llevade... digo, duradera. Cada una de las seis áreas, que a su vez se subdividen en varias secciones, disponen de un buen número de secretos a descubrir y, obviamente, las cosas se irán poniendo más complicadas a medida que avancemos en la aventura.

Pero para serles sincero, Akimbo es un jueguito para pasar el rato, de gráficos simples aunque muy agradables a la vista, entretenido por momentos, que hubiese causado sensación hace unos años, pero que ahora difícilmente les mueva un pelo. Así y todo, puede que los menos exigentes -entre los que me incluyo- logren engancharse con esta inocente aventurita. Voy avisándoles que, entre sus varios defectos, el juego exige mucha máquina y en más de una ocasión "tironea" un poco, aún teniendo una Pentium III 500MHz. No sólo eso, tiene varios errores, como por ejemplo estar en lugares en donde tenemos que saltar, sin poder ver adónde vamos a aterrizar. Quizás lo mejor sea dejarlo pasar, sí...



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Chaos Works / Iridon Interact.
INTERNET: http://akimbo.iridon.com
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.

PROMEDIO 54%

REVIEWS

ACCION/ARCADES

Master of the Sky: The Red Ace

Por Pablo Benveniste

Una vez más la Primera Guerra Mundial vuelve a nuestras computadoras y, como no podía ser de otra manera, es el mismo Barón Rojo el as a vencer. Pero llegar a la altura de este legendario piloto no es tarea fácil en este juego. Con un engine muy sencillo pero adictivo, debemos primero sortear con éxito veinticinco misiones en tres escenarios diferentes. Primero en Francia, luego en algún lugar de Africa (?) y finalmente en un apocalíptico campo de batalla belga, tendremos que cumplir con variados objetivos en contra del ejército y la aviación alemana. Sólo entonces, el juego nos considerará con la suficiente experiencia para enfrentar al Barón Rojo en su triplano Fokker (y otras decenas de molestos escoltas) en un duelo a muerte. A lo largo de las misiones, único modo de juego disponible, se nos será asignado distintos tipos de aviones (cuatro en total) con prestaciones diferentes y un increíble arsenal de bombas o ficticios cohetes. Todo esto, sin contar las infinitas municiones capaces convertir nuestro humilde biplano de madera en un caza más poderoso que cualquier jet de combate actual. Tal vez sea lo divertido de este juego, el causante de la poca relevancia de los simples gráficos (sobre todo de los aviones). En tierra se nota algo más de elaboración, aunque los escenarios son terriblemente reducidos. Lo que sí sale de la sencillez general es la música y muchos efectos de sonido bastante agradables. Master of the Sky: The Red Ace, es un lindo divertimento para pasar el rato. Porque un rato es todo lo que se necesita para terminarlo y archivarlo por ahí.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Small Rockets / Globalstar Soft.
INTERNET: www.smallrockets.com/pc/baron
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.

PROMEDIO 59%

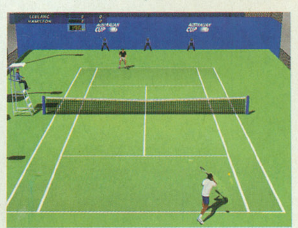
REVIEWS

DEPORTES

Roland Garros French Open 2001

Por Diego Eduardo Vitorero

Es muy posible que los felices poseedores de la versión 2000 del mejor juego de tenis para PC se sientan algo defraudados si se compran RG 2001. El motivo es muy simple; es prácticamente igual al juego que saliera hace menos de un año. Para quienes no lo conozcan, o no tengan otras versiones, pueden quedarse tranquilos que es una de las mejoras compras que pueden hacer, si es que son fanáticos incondicionales de este deporte en particular. En donde más se nota que no hubo cambios, es en la enciclopedia que trae el juego. El único cambio que se aprecia para esta "biblia del tenis", es en los datos de algunos jugadores; lo demás, es exactamente igual a lo visto al pasado año. El juego, en cuanto a su parte gráfica, también es igual; los nombres de los jugadores siguen siendo de fantasía, no hay "ball-boys", el sistema de control está calcado del anterior RG, la parte del entrenamiento también, los campeonatos disponibles para jugar son los mismo -el abierto de Francia, Estados Unidos, Australia e Inglaterra; qué sé yo, parece que lo único que cambiaron es el 2000 por el 2001. ¡Pero cuidado! Que no traiga muchas variantes con respecto al anterior, no quiere decir que sea malo ni mucho menos, todo lo contrario. Otros de los rasgos que pueden ser decisivos en su compra es que Roland Garros French Open 2001 está más orientado al estilo arcade de juego y no tanto al de la simulación, quizá por eso sea tan entretenido. Para cerrar un poco la idea, si tienen el del año pasado, ni sueñen encontrar algo nuevo y que valga la pena en su nueva versión. Si no lo tienen y les gustan los juegos de tenis, es una compra segura.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Carapace / Cryo
INTERNET: www.carapace.fr
SOPORTE MULTIPLAYER: 2 jugadores por PC.

PROMEDIO 75%

JUEGO EXTENDIDO

ANALIZAMOS LAS ULTIMAS EXPANSIONES DE TUS JUEGOS FAVORITOS

COMPAÑIA /DISTRIBUCION: Humanhead Studios / G.O.D. / Take 2 Interactive

Rune
Halls of Valhalla

Por Santiago "Ragnar" Videla

Tras el éxito que lograron con Rune, parece que los muchachos de Humanhead se tiraron a chantas y con tal de garronear algunos mangos más antes de encarar otro proyecto en serio, nos presentan esta pequeña expansión en donde demuestran que, en materia de reciclaje, también la tienen clara.

En su momento, Rune causó sensación entre muchos de nosotros aquí en la editorial y al preguntarle a los que se engancharon qué fue lo que menos los calentó de todo el juego, todos apuntaron a los modos multiplayer, casi sin dudarlo.

Es sabido que en el resto del mundo no hubo mucha gente que realmente se colgó a jugar Rune por red. En lo personal estos modos me parecieron tirados de los pelos, destinados a que sólo los fanáticos se pudieran sacar las ganas de agarrarse a espadazos. Entonces ¿qué necesidad había de sacar una expansión que está destinada pura y exclusivamente al modo multiplayer?... A la respuesta ya la conocemos todos, y no es otra que el interés por el vil metal.

Entre las pocas novedades que agrega Halls of Valhalla tenemos dos nuevos modos multiplayer, de los cuales el primero, Arena, es más aburrido incluso que los modos que ya existían, porque únicamente se combate en una pequeña arena en la que cada vez que uno de los participantes pierda simplemente volverá a entrar una y otra vez hasta que alguno se quede dormido encima del teclado.

El segundo modo nuevo, Headball, vendría a ser una especie de Speedball, sólo que aquí tenemos que anotar tantos arrojando cabezas en un determinado lugar y, de paso, también podemos amasijar a nuestros oponentes usando las trampas que hay en cada nivel o dándoles maza a lo guapo. Con la excepción de un par de modelitos nuevos que no son nada del otro mundo, los gráficos de esta expansión son prácticamente el abc del reciclaje, ya que no hay nada que no hayamos visto durante el juego original, incluyendo las texturas. Los mapas son en general muy pequeños y los diseños tampoco son maravillosos, de hecho, la mayoría de estos niveles es una recopilación de escenarios editados por fanáticos (recordemos que Rune incluía su propio editor), de manera que el esfuerzo que Humanhead puso para hacer esto fue mínimo. En conclusión, creo que esta es una de las expansiones más flojas que he visto en años y, viniendo de una compañía que hizo un juego como Rune, me parece que es una vergüenza, ya que hay mejores productos que se distribuyen en forma gratuita. Les recomiendo no intentar ver lo que hay tras las puertas del Valhalla, porque les aseguro que el paraíso no es.



LO QUE SI: Los gráficos. La contundencia en los golpes.
LO QUE NO: Una expansión berreta con muy pocas novedades.

52%

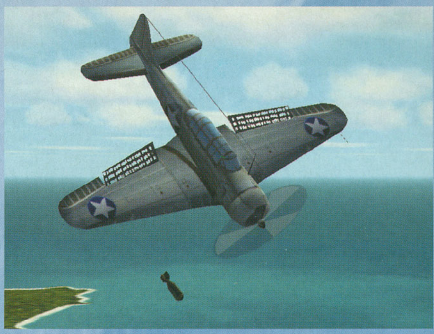
COMPAÑIA /DISTRIBUCION: Abacus

Battle for Midway

Por Pablo Benveniste

Battle for Midway no es de lo último en expansiones. De hecho, la batalla que propone ya se puede protagonizar en Combat Flight Simulator 2. Aún así no me pareció mala la idea de darle un lugar en una revista actualizada como es Xtreme PC. El tema es lo interesante de la posibilidad para los pilotos de CFS1 de volar en el Pacífico. La propuesta consta de una campaña por cada bando (Estados Unidos y Japón) compuesta de ocho misiones, que también se pueden volar por separado. Cada salida de combate está adaptada a alguno de los doce cazas y bombarderos incluidos. El problema es que, con un repertorio tan amplio de aeronaves, es prácticamente inevitable el empleo de recursos genéricos para recrear paneles y sonidos. Lo bueno es que esto no es tan evidente ni alevoso como en otros casos. Por otro lado, debido a sus pequeñas dimensiones, el escenario incluido podría haber sido más detallado. En definitiva, lo que más se rescata son los modelos gráficos y de vuelo de los aviones. Claro está que hay que tomar como punto de referencia el estándar de CFS1 y sus limitaciones.

Battle for Midway puede ser instalado también en CFS2. Como la batalla en cuestión ya se encuentra en la versión original, no hay opción para campañas sino que las misiones sólo se pueden volar individualmente. De todos modos esto es muy valioso ya que gracias a estas misiones podemos aprovechar la nueva variedad de aviones, ya sea utilizando los modelos incluidos en la expansión o bien diseños más actualizados descargados de Internet.



Battle for Midway no está mal para CFS1. Sin mayores pretensiones, podemos participar de manera aceptable de una de las más memorables batallas del Pacífico. Las misiones también le dan un respiro a CFS2. Recordemos la pobre variedad de aviones del mismo, teniendo en cuenta a la vez que de nada sirve conseguir nuevos aviones sin contar con misiones para utilizarlos.

LO QUE SI: Variedad de aviones y misiones.
LO QUE NO: Podría estar mejor terminado.
62%

COMPAÑIA /DISTRIBUCION: Abacus

Pacific Theatre

Por Pablo Benveniste

Después de habernos hecho parte de la Batalla de Midway, la gente de Abacus nos propone otra expansión concebida para participar en la Guerra del Pacífico a través de Combat Flight Simulator. Pacific Theatre nos lleva ahora a otro momento del conflicto, aquel con el que todo comenzó: el ataque a Pearl Harbor. Esta vez no hay campañas, solamente tres misiones individuales por cada bando que recrean diferentes instancias de aquel diciembre de 1941. Siendo esto poco para justificar un producto comercial, Pacific Theatre ofrece también una campaña ficticia de nueve misiones. Llamada Hawaii 1943, sería algo así como "¿qué tal si esto hubiera pasado?", lástima que sólo se puede participar desde la Armada Estadounidense.

Al igual que en Battle for Midway y con una calidad muy similar, otros doce nuevos aviones se agregan ahora al repertorio. Dentro de esta selección, resulta interesante la incorporación de aeronaves como el P-39, P-40, Avenger, B5N2 y Ki-61.

En lo que hace a escenarios, se incluye una versión bastante elaborada de Pearl Harbor. Por su parte, la campaña de Hawaii transcurre sobre el agua, operando desde portaaviones.

Pacific Theatre también puede ser instalado en CFS2. En este caso la ventaja de contar con Pearl Harbor es muy apreciada ya que, a mi entender, es una de las grandes falencias de este simulador. Si bien Pacific Theatre está diseñado para la edición de 1999, no resulta del todo obsoleto porque utiliza muchos recursos de la versión 2000. De todos modos, aquellos que aún disfruten de CFS1 pueden encontrar en este agregado algo más que un respiro.



LO QUE SI: Pearl Harbor. Variedad de aviones.
LO QUE NO: ¿Qué es eso de inventar campañas?
60%

COMPAÑIA /DISTRIBUCION: Raven / Activision

Star Trek Voyager Elite Force Expansion Pack

Por Sebastián Di Nardo

Cuánto disfrutamos de aquel hermoso juego que para nuestra sorpresa perteneciera a la famosa y machacada saga de Star Trek! Elite Force nos llenó de júbilo, alegror y picor. Emociones que crecieron cuando nos enteramos de que Raven estaba trabajando en un paquete de expansión para brindarnos alguna experiencia más, para acercarnos nuevos y sabrosos momentos detrás de nuestros fasers. Pero bueno, ya sabemos cómo es esto, hay mucha gente que dice que las segundas partes no son buenas, y esta vez tienen razón.

En otro desesperado intento por ganar unos morlacos más y contentar a los fans, Activision dejó que Raven nos pusiera cara a cara con el "horror". Un extraño paquete de expansión que no debería haber visto la luz nunca. Con una aparente modalidad single player, que agrega una opción llamada Virtual Voyager en la que lo único que puede hacerse es pasear por los pasillos con un Tricorder en la mano, recolectando muñequitos, pósters y tonterías marketineras de la serie. Todo esto termina en una desdibujada modalidad single player en la que lo único medianamente rescatable son las misiones del Holodeck, donde podemos jugar como el Capitán Protón intentando rescatar a la princesa Constance Goodheart del malvado Dr. Chaótica en blanco y negro (como la serie de aquella época). Lamentablemente, el villano cuenta con un ejército de Playmobils, cuya pobrísima estrategia de combate le da a todo menos emoción que una galletita de agua. ¡Una pena que tengamos que ver cosas así! Por supuesto, nuestros fanáticos trekkers (yo sólo soy un simpatizante de la serie) *sentirán que tocan el cielo con las manos* transitando los pasillos de la Voyager o poniendo sus pies en las botas del Capitán Protón al entrar en el Holodeck. La mayoría de las novedades vienen con olor a multiplayer. Esta vez para quienes gozan con castigar a sus amiguetes desde sus casas, Raven incluyó nuevas modalidades que por supuesto pueden utilizarse también con los bots. En "Action Hero", uno de los jugadores tiene municiones para desperdiciar y la habilidad de regenerarse, pero será él contra el resto. Por supuesto que, si el "afortunado" que decida ser el héroe es medianamente habilidoso, apilará más fiambres que cualquiera de las películas de Stallone o Shwartzenegger. Créanme que si les toca ser uno de los pelones contra el héroe de turno, se pone bastante aburrido terminar todas las veces como abono para plantas. En "Desintegration" un tiro es la muerte, algo muy parecido al famoso InstaGib de Unreal Tournament.

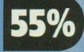




Hermoso, uno de las modalidades que más me divierte. No hay favoritismos ni afortunados que huyen en busca de energía para salvar su cola. La victoria es para el más habilidoso. "Elimination" es una especie de Robinson de Fasers. Un "todos contra todos" donde gana quien queda al final. Los que hayan sido eliminados podrán observar el desenlace sin intervenir. En "Specialities" cada participante puede elegir un rol en la batalla (sniper, infiltrator, médico o especialista en armas pesadas), una suerte de Team Fortress de Star Trek. Pero, por supuesto, como hay una cantidad mucho menor de Trekkers que de adeptos a Team Fortress, no fue muy divertido de jugar. Quizás con el tiempo se ponga un poco más interesante. Por último "Asimilation", una batalla entre los humanos y los Borgs. Los jugadores se dividen en dos equipos, los humanos tratarán de deshacerse de los Borgs y éstos intentarán asimilar a sus enemigos hasta que no quede ninguno. Cada vez que un participante es asimilado reaparece como Borg para medirse con sus antiguos compañeros. Este es quizás el más interesante de los modos pero, como dije antes, hasta que la comunidad de trekkers no crezca en la net no podremos disfrutar del "alegror" por completo. Por desgracia, en esta última modalidad los bots no entienden bien el objetivo final y por supuesto se hace complicado jugar con ellos. Un error que está reconocido por sus creadores y que esperamos solucionen en un futuro patch.

Para terminar, los gráficos y el sonido son fabulosos al igual que en el producto original, y para los fanáticos de la serie esta nueva entrega incluye la voz original de la actriz Jeri Ryan, que interpreta a Seven of Nine y cuya ausencia se hizo notar en el juego. Como si esto no alcanzara, podrán encontrar también dibujos de la serie, screensavers, nuevos models para multiplayer y algunos mapas creados por los fans. Pero en mi opinión éste es un paquete de expansión que trae poca cosa nueva. Los grandes cambios están en la parte multiplayer, y como sabemos en nuestro país todavía no prospera esta modalidad. Si todavía no viste nada de esta serie, lo mejor sigue siendo el juego original. "Logging off, menu systems..."

LO QUE SI: Los gráficos, el sonido, y algunos de los mods multiplayer.
LO QUE NO: Pocas novedades, un modo single player bastante confuso y poco elaborado.



EL LADO BIZARRO

UN VIAJE HACIA LA ZONA MAS OSCURA DEL MUNDO DEL ENTRETENIMIENTO

Es sabido que cada vez son más los adictos a este pequeño rincón que nunca nos deja de sorprender y, en medio de la descarnada competencia que se ha desatado entre todas las gloriosas compañías que desean reinar en esta categoría, hemos rescatado una perlita que no puede ser pasada por alto. Sí, señores, agárrense de donde puedan, porque el Skate vuelve a entrar a El Lado Bizarro por la puerta grande y de la mano de...

Precission Skateboarding

ARCADE a medio terminar

Por Santiago Videla

Pocos juegos, entre los cuales el que más se destaca es Tony Hawk Pro Skater, han hecho tanto por mantener vigente en el mundo del entretenimiento digital una disciplina tan apasionante como ésta. Pero de la misma forma, pocos son los juegos que han hecho tanto para que hasta sus más incondicionales fanáticos odien todo lo relacionado con un Skate y ahí es precisamente donde entra nuestro invitado de la fecha. Aprovechando del buen momento que en el gran país del norte están pasando este tipo de juegos (en lo que a ventas se refiere) los intrépidos amigos de Pantera Entertainment decidieron intentar percharse en la movida nada menos que con un título que, tomando algunos elementos de grandes clásicos como Infinite Air y muchos otros, de seguro logran que para algunos (por no decir que sólo para mí) sea una experiencia difícil de olvidar.

Supongo que alguna vez debería haber aclarado que los títulos que aparecen en El Lado Bizarro no son los más indicados para tomar como ejemplo a la hora de hacer un juego y menos los que compiten por el primer puesto junto con Skydive!, pero quién se lo hubiera imaginado.

Precission Skateboarding es un juego que nos desafía a demostrar que tenemos estómago para todo, esquivando obstáculos y bugs a lo largo de una serie de monótonos circuitos que hasta para títulos de la onda de Colin McRae serían largos, pero, a decir verdad, el obstáculo más complicado a vencer aquí son sin duda los controles.

Tal y como sucedió en juegos como el maravilloso X-Scooter que debutó aquí el mes pasado, presionar dos teclas a la vez y pretender que el juego responda es tan sólo una expresión de deseo, ya que en este caso tampoco es posible movernos hacia los lados mientras estamos tomando velocidad. Este problemita con los controles también se hace notar a la hora de saltar, ya que para eso es necesario soltar todas las teclas de moverse, pero afortunadamente las colisiones son tan imprecisas que muchas veces pasamos por barreras, rampas o incluso paredes, como si no estuvieran.



Si bien Precission Skater es un juego 3D, el simpático protagonista, hecho al más puro estilo papelito, da la sensación de que estuviéramos jugando a un juego de carreras visto en primera persona con un sticker en forma de skater pegado sobre el monitor, ya que nuestro aplastado competidor ni siquiera tiene una falsa sombra, como para al menos dar la idea de que está sobre la pista. Lo más vistoso del caso es que al tomar algo de velocidad nuestro intrépido skater adopta una pose que hace parecer como si tuviera ganas de estar sentado en un inodoro en lugar de formar parte de esto. También pueden hacerse a la idea que lo que normalmente conocemos como física, acá no se aplica ni en los detalles más elementales, por lo que está asegurado que durante el curso de cada competencia seremos testigos de cosas bastante extrañas y algunas acrobacias que ni en la ingravidez del espacio serían posibles. Pese a que obviamente este juego pertenece a una de esas tantas y tan bien conocidas líneas de bajo costo, cualquier precio que les pidan es caro, aunque si tienen el valor... ¿quién soy yo para decirles que no?



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Pantera Entertainment
INTERNET: ¿Qué es eso?
SOPORTE MULTIPLAYER: No, en este juego se sufre solo

12%

El Pentium 4

1.7 GHz, una extensión de la nueva carta de Intel

■ Por Mariano Firpo

Hace aproximadamente un año, Intel competía en una lucha feroz con AMD para lograr vencer la barrera de 1GHz. Ahora las cosas han cambiado y los dos titanes del silicio se encuentran en posiciones muy diferentes. Intel, con su nuevo P4 1.7GHz, está a punto de duplicar la antigua marca -que había sido reclamada por AMD- mientras que su principal competidor mantiene a su caluroso Thunderbird con pequeños incrementos de velocidad.

Cuando aparecieron los primeros microprocesadores de la línea P4 en el mercado -de 1.4 y 1.5 GHz-, se produjo un gran revuelo. Una gran cantidad de benchmarks (pruebas de velocidad) favorecía al Thunderbird, que en ese momento rondaba 1GHz. Otro punto importante era el precio, el "viejito" Pentium 3 costaba entre un 30 y un 50 % más que el chip de AMD, y el Pentium 4 se iba a las nubes con precios exorbitantes. Si a todo esto le sumamos el hecho de que las memorias RIMM -utilizadas en el P4- costaban empeñar un ojo y algún otro órgano extra... ¿quién se atrevería a comprar un procesador que conlleva un gasto de más de mil pesos, muestra algunas deficiencias en su rendimiento y pone nuestros órganos en manos de un desconocido? En general no todos los aficionados a la PC son muy conocedores del tema e Intel tiene una fama con la cual es muy difícil lidiar. La mega empresa decidió apuntar los cañones produciendo un gran incremento de la frecuencia del P4. Así se intenta apabullar a la gente y debilitar a la competencia. En estos momentos es muy difícil determinar si un procesador es más rápido que otro en términos generales, ya que algu-nos benchmarks se inclinan hacia un lado u otro dependiendo de una aplicación en particular.

La inclusión de 144 nuevas instrucciones -SSE2- en el micrprocesador ha incurrido en notables mejoras sobre aplicaciones optimizadas y el secreto del P4 yace en esta última frase. Aunque que en este momento la opción de comprar el nuevo procesador de Intel no parece muy apropiada, es probable que en unos meses, cuando las aplicaciones hagan provecho del increíble ancho de banda de sus memorias RIMM y se encuentren optimizadas sobre instrucciones SSE2, el P4 haya alcanzado un precio asequible y todo su poder se desate asegurándole el trono entre los microprocesadores. Hoy en días existen muy pocas aplicaciones que utilicen estas ventajas pero su rendimiento suele ser superior en el P4 que en el Thunderbird, aunque cabe recalcar que estamos hablando de procesadores de frecuencias diferentes. Por otro lado las aplicaciones que no se encuentran optimizadas tienden a obtener mejores resultados sobre los procesadores de AMD. Advanced Micro Devices cuenta en el mercado con el Thunderbird de 1.33 GHz como su procesador más veloz, aunque bajo exhaustivos procesos de enfriamiento se ha conseguido llevar esta frecuencia hasta 1.6 GHz.

El Pentium 4 tiene una gran escalabilidad, la arquitectura difiere bastante de su antecesor y se han incluido un total de 42 millones de relucientes transistores (14 millones más que el Coppermine). El tamaño del micro se ha incrementado alcanzando unos 200 milímetros cuadrados; esto puede tirar por la borda una de las principales ventajas del Pentium 3, que gracias a su pequeño tamaño disipaba poco calor y mantenía el procesador en temperaturas inferiores a los 40 grados centígrados, aunque es poco probable que alcance las temperaturas del cocinero Athlon. Por otro lado, el Thunderbird oscila entre temperaturas de 60 y 73 grados centígrados, lo cual tiende a estresar algunos componentes y puede llegar a ser un verdadero dolor de cabeza en un verano caluroso si no se dispone de la refrigeración adecuada.

Todos los Pentium 4 trabajan hasta el momento sobre motherboards con Socket 423. Esta serie de procesadores son conocidos con el nombre clave Willamette y pronto serán desplazados por una serie de menor proceso de fabricación -0.13 um.- conocida como Northwood, que estará diseñada para funcionar sobre el nuevo Socket 478. Estos futuros P4 poseerán una cache L2 de 512 KB, lo cual duplica a la del Willamette y superarán ampliamente los 2 GHz.

Con el correr del tiempo puede que obtengamos diferencias más claras entre los procesadores de Intel y AMD, pero es poco probable que uno de ellos triunfe en todos los benchmarks debido a la diversidad y complejidad de estas aplicaciones, por lo que nuestra elección deberá estar basada en la función que le vayamos a dar a la PC, un poco de estudio y mucha suerte.

El sonido en los juegos

Adiós a nuestra económica Sound Garch+

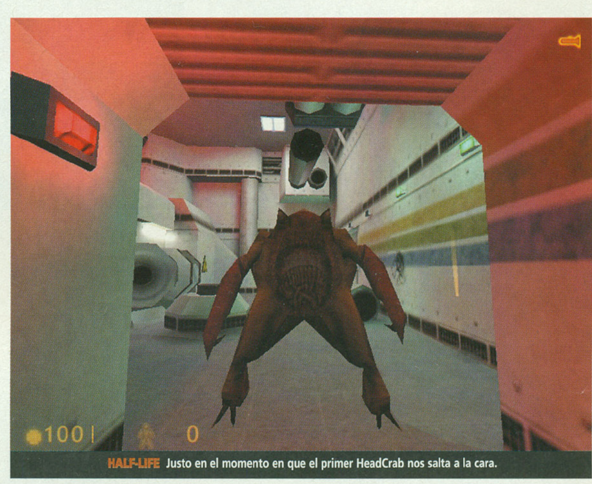
Por Ariel Gentile

Cuántos de ustedes piensan que el sonido es un simple accesorio que, si no estuviera, poco sentiríamos su falta? En esta nota mostramos por qué es importante el sonido en los juegos y qué debemos comprar según nuestras necesidades.

Hace menos de una década, los entonces consoleros, acostumbrados a saltar tortugas y comer honguitos, nos deslumbramos al ver el sangriento y emocionante DOOM (en una 386 con monitor SVGA, para disfrutarlo en todo su esplendor). En esa época, las computadoras eran muy caras, por lo que muchos íbamos a visitar a nuestros afortunados amigos con PC y pasábamos la noche despedazando Bulldogs y Zombie-Mans, con las luces apagadas y el frío del invierno colándose por la ventana y erizándonos la piel. Y más se nos erizaba cuando dábamos un giro de 180° pensando que estábamos solos en la sala y un Demon nos empezaba a morder, volviendo roja la pantalla y provocándonos un involuntario salto de la silla.

Las placas de sonido eran muy caras, así que nos resignábamos a oír los simples beeps del Internal Speaker, ya que ni siquiera conocíamos el poder de una Sound Blaster... hasta que una vez escuchamos la música de DOOM, con sus 8 bits monoaurales y 4 canales de polifonía, y entonces nos motivábamos aún más a destrozar todo aquello que se moviera (y lo que no también). Eso sí, en esos tiempos sólo tenían placa de sonido los 7 reyes más ricos de Europa, por lo que nos limitábamos a jugar en una casa de computación cuando el vendedor estaba distraído.

La diferencia entre tener y no tener placa de sonido era abismal, ya que el soporte de los juegos al Internal Speaker se limitaba a simples sonidos de distinta tonalidad y prolongación, sin demostrar para nada lo que querían representar. Pero el soporte a placas como las AdLib y Creative estaba mucho más pulido y realmente valía la pena gastarse medio sueldo (o un cumpleaños, dos Días del Niño y una Navidad) en una. Algunas maravillas como Pinball Dreams 2 demostraron que, con un poco de esfuerzo, el Internal Speaker podía tener buena música digitalizada y sonidos de primera, claro que consumiendo más recursos del CPU que una placa de sonido. De todos modos, era una excepción entre una gran cantidad de juegos que nos obligaban a desarmar la computadora y desconectar el Speaker del motherboard en pleno juego, por la irritación que nos provocaba el chirriante sonido.



HALF-LIFE Justo en el momento en que el primer HeadCrab nos salta a la cara.

Evolución

La evolución de las placas de sonido es mucho más lenta que la de los microprocesadores y las placas de video, quizás porque el oído humano es muy limitado y la tecnología rápidamente lo alcanzó e incluso superó.

La primera placa de sonido que existió para las PC hogareñas fue la mítica AdLib, a mediados de la década de 1980, que únicamente podía reproducir sonidos mediante su síntesis FM, o sea, sólo reproducía la música de los juegos, creada por secuenciadores MIDI. Años más tarde, Creative Labs presentó la Sound Blaster, una placa compatible con AdLib, pero que además ofrecía la posibilidad de grabar y reproducir audio digital en un formato de 8 bits monoaural, con lo que los programadores de juegos podían incluir sonidos reales digitalizados en sus productos. En la foto podemos ver una Sound Blaster que tenía la salida de audio amplificada, ya que los parlantes con amplificador interno eran muy caros y poco

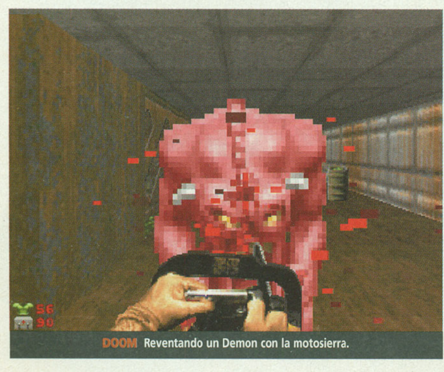


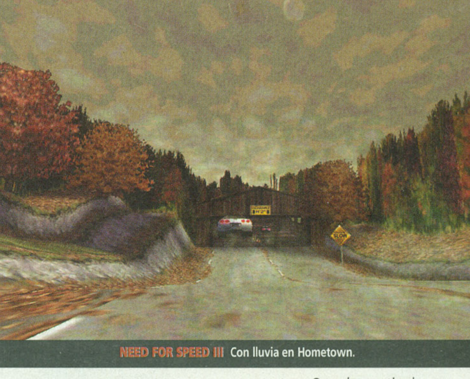
comunes en PC. En su parte posterior tenía un control de volumen (muchos juegos y programas carecían del mismo). No traía entrada interna de audio del CD-ROM, ya que no era frecuente disponer de uno. Luego salió la Sound Blaster Pro, que ya era estereofónica.

En 1989, Turtle Beach desarrolló la MultiSound, que estaba destinada al mercado profesional, e incluía un DSP Motorola 56000. Entre sus características, se destacan la síntesis PCM (lo que hoy llamamos Wavetable) y la reproducción y grabación en 16 bits. Esta placa tenía un precio superior a los $1.000 en su momento.

En el mercado doméstico no fue hasta que Creative Labs sacó al mercado la impresionante Sound Blaster 16 que el estándar SB se popularizó, pulverizando a las demás compañías. Esta placa posee muchas de las características que el hardware actual de la mayoría de los usuarios de PC tiene hoy en día: 16 bits, Stereo, Full Duplex, y Reproducción / Grabación en 44100Hz. Es por eso que mucha gente aún conserva su SB16 en un slot de su computadora. Poco tiempo después, con Windows 95, surgió el concepto de Plug & Play (Conectar y Usar), así que no tardó en aparecer una versión P&P de la Sound Blaster 16, completando de esa manera las características básicas de las placas genéricas de hoy en día. La mayoría de estas placas de sonido "comunes" están basadas en chips como el Crystal 4323 y el Yamaha OPL3-SAx, que datan de 1996 y 1997 respectivamente, por lo cual podemos notar la poca evolución de las placas en el mercado hogareño.

Claro que se siguieron perfeccionando en varios aspectos, como la capacidad de reproducir más sonidos al mismo tiempo, reducir la dependencia del CPU, o ampliar la cantidad de voces polifónicas del MIDI. También se desarrollaron placas con soporte de SPDIF, pero lo más importante en el mundo de los juegos es el desarrollo de algoritmos y APIs de audio en tres dimensiones.


DOOM Reventando un Demon con la motosierra.


NEED FOR SPEED III Con lluvia en Hometown.

Sonido en 3D

Mucha gente cree que es imposible reproducir sonido en 3D, pero no es así. Las placas de sonido convencionales pueden reproducir independientemente los sonidos de izquierda y derecha, y los de arriba y abajo. Pero los sonidos de adelante y atrás no se pueden representar con dos parlantes, por lo que se desarrollaron placas de sonido cuadrafónicas, las cuales poseen dos salidas independientes para parlantes, unos que se ubican adelante y otros detrás del usuario.

¿Para qué me sirve esto? Para sentirnos completamente dentro del juego. En un FPS nos encontramos dentro del personaje, mirando desde la perspectiva de sus ojos, metiéndonos de lleno en su cuerpo. Al tener 4 parlantes, no sólo vamos a ver con sus ojos, sino también escuchar con sus oídos. En este tipo de juegos es grande la diferencia entre dos parlantes sin APIs de audio en 3D, y 4 parlantes con ambientación, ya que de esta última forma podremos determinar exactamente de dónde proviene el sonido.

Un ejemplo es Half-Life, uno de los primeros juegos en tener un excelente soporte de sonido en 3D (A3D 2.0 y EAX). Podemos saber de antemano dónde se encuentran los marines que están hablando entre ellos, atacándolos por sorpresa y, de esa manera, no llevarnos la sorpresa nosotros. O poder sentir el movimiento de un HeadCrab justo antes de atacarnos por detrás. Se podría decir que, en un FPS, un jugador con cuatro parlantes, si sabe escuchar, tiene ventaja con respecto a uno que tiene dos.

En otros juegos, el sonido es un complemento a los gráficos. Por ejemplo en Need For Speed III, donde se combinan las gotas de agua con el sonido de la lluvia al tocar el parabrisas y el chasis del auto (lluvia que más de una vez se confunde con la real). También puede ser un accesorio interesante, como por ejemplo para saber de dónde provienen los desesperados bocinazos de los oponentes, sin tener que mirar el espejo, y de esa manera actuar rápidamente, ya sea dándole paso o bloqueándolo, dependiendo del estilo de juego de cada uno...

En el número 39 de XPC pueden ver un informe que realizó Martín Espelosin acerca de las APIs de sonido, como EAX (Environmental Audio eXtensions) y A3D (Aureal 3D).

¿Qué placas hay en el mercado?

Podemos encontrar una gran variedad de placas de sonido, dependiendo de los requerimientos que tenga cada usuario.

Creative Labs nos ofrece una amplia gama de productos, desde la Sound Blaster PCI 16 hasta la Live! Platinum 5.1. A partir de la SB PCI 128 (128 es el número de voces polifónicas de MIDI), las placas de Creative son cuadrafónicas. Esta originalmente no soportaba EAX pero mediante un driver de hace más de un año soporta sonido ambiental. La PCI 512 ($60) es similar a la 128, pero

tiene una importante diferencia, tiene el mismo DSP que la Live!, el EMU10K1, obteniendo más soporte al sonido ambiental y mayor cantidad de sonidos del mismo tipo reproduciéndose simultáneamente. La familia Live! es bastante grande, comenzando desde la Live! 256, que no es recomendable ya que por el mismo precio se obtiene la Live! 1024 ($70), que ofrece más voces en el MIDI y salida de audio SPDIF. Luego sigue la Live! MP3+ Studio ($90), de la cual pueden obtener información en XPC N°31. La Live! X-Gamer ($100) es la misma placa que la MP3+ sólo que en vez de tener aplicaciones para la edición de audio incluye juegos. La Platinum ($240) es básicamente la misma placa que la MP3+ y la X-Gamer, con la diferencia de que incluye todo el software de éstas dos juntas, y el Live! Drive, una consola de sonido que se inserta en una bahía de 5/ del gabinete. Hace unos meses, Creative lanzó la versión 5.1 de su línea Live!, la cual ofrece soporte Dolby Digital 5.1. Vale aclarar que ninguna de las placas de Creative soportan Aureal 3D, y que ofrecen la mejor compatibilidad con el viejo DOS.

De **Guillemot** podemos mencionar a la Maxi Sound Fortísimo ($100), que con un DSP Yamaha YMF744 soporta DirectSound3D, ESS Sensaura, EAX 1.0 y 2.0, además de A3D 1.0, siendo una opción interesante para los jugadores. No obstante, el A3D 1.0 no es ampliamente soportado por los juegos y es superado por A3D 2.0 y EAX. Además, el paquete de software es mucho más reducido que el de la SB Live! MP3+.

Turtle Beach es una empresa de audio semiprofesional y profesional, pero algunas de sus placas son accesibles (en cierta medida) al usuario hogareño. Podemos destacar la Montego 2 Quadzilla ($70), que soporta A3D 1.0, D3D y cuatro parlantes. Hay una versión OEM que cuesta $35, pero no incluye el bracket con la salida cuadrafónica y SPDIF. Pero si realmente quieren compatibilidad en los juegos y prestaciones semiprofesionales, está la Santa Cruz ($200), que con un DSP Crystal SoundFusion de 18 bits ofrece soporte a EAX 1.0, 2.0 y A3D 1.0, 2.0, D3D y ESS Sensaura. Lo más destacable entre sus conectores es el VersaJack, un conector externo que puede trabajar como salida SPDIF, entrada de línea y, lo más interesante, salida terciaria. Los parlantes terciarios se colocarían en los costados del usuario, ofreciendo aún más sensación de realismo.

Aureal Semiconductor ya no fabrica más chips, pero aún se venden la Latin Gamer MP3 ($28), que tiene el chip Vortex y soporta A3D 1.0, pero no es cuadrafónica, por lo que no es muy recomendable para los juegos. También tenemos la Digital Maker ($90), que incluye el chip Vortex2 y ofrece buenas características como soporte a A3D 1.0 y 2.0, salida a parlantes secundarios y SPDIF.

De **Diamond Multimedia** es muy difícil conseguir placas, puesto que la última que realizó fue la Monster Sound MX400, hace casi un año. Esta posee el chip ESS Canyon3D, el cual soporta EAX 1.0, 2.0, D3D, Sensaura y A3D 1.0. Es cuadrafónica y posee salida SPDIF. También es posible conseguir la Sonic Impact S100 ($30), con el chip ESS Maestro-2, soportando EAX 1.0, 2.0 y A3D 1.0, pero sin salida cuadrafónica ni SPDIF, siendo una opción interesante para competir con las placas genéricas que no soportan ninguno de estos algoritmos 3D.

Hay que aclarar que los precios son aproximados, pero sirven a modo de comparación entre una placa y otra.

TERMINOS

La **Síntesis FM** se basa en un procesador que modula el sonido realizando fórmulas matemáticas trigonométricas, de modo que un archivo MIDI no contiene el sonido en sí, sino las instrucciones para reproducirlo. Esto quiere decir que el sonido va a sonar mejor o peor dependiendo de la síntesis FM que tenga nuestra placa de sonido. En las placas actuales, el sintetizador viene incluido en el DSP o bien es emulado por software. La **Síntesis Wavetable**, en cambio, es un método en el cual el sonido es el real, lo que significa que va a sonar igual en cualquier placa de sonido (a menos que se utilicen efectos como eco, reverberación, etc.). Este último método ocupa mucho más espacio, aunque con formatos como el MP3 se ha reducido mucho el peso de cada archivo.

Stereo indica que lo que se reproduce en el parlante izquierdo es independiente de lo que se reproduce en el derecho. Por ejemplo, en el izquierdo suena la voz principal de una canción, y en el derecho los coros. Esto también sirve para dar un efecto de "Surround", más si utilizamos auriculares. En cambio, en **Monoaural** se escucha lo mismo en ambos parlantes, siendo más adecuado cuando el sonido proviene de un solo instrumento, voz u objeto, en el que no es necesario diferenciar la ubicación de las fuentes del sonido.

Que sea de **16 bits** significa que pueden definir 65.536 posiciones en los parlantes. Estos emiten sonidos dando golpes, y estas posiciones indican en dónde deben golpear. Al haber más posiciones, el sonido será más nítido. En **8 bits** hay 256 sólo posiciones, por lo cual es recomendable utilizarlo cuando en el sonido hay voces solamente, y no es necesaria mucha nitidez. En ocasiones se habla de placas de sonido de 32 o 64 bits, cosa que no es correcta, ya que por lo general se utiliza ese número para indicar la cantidad de voces o instrumentos que puede representar la placa en la síntesis FM. Los estudios profesionales generalmente utilizan placas de no más de 20 bits.

La **digitalización** consiste en convertir el sonido desde su estado original (analógico) al binario (digital). La **Frecuencia de Muestreo** indica cuántas muestras de sonido se toman por segundo en la digitalización. Al ser más grande, el sonido será de mayor calidad. Se mide en Hertz (Hz), y la calidad de CD es de 44100Hz, que es exactamente el doble que lo que el oído humano puede percibir, aunque se utiliza esta frecuencia para mejorar la definición del sonido. Muchas placas de audio permiten utilizar una frecuencia de hasta 48000Hz en reproducción y grabación.

Full Duplex quiere decir que tiene capacidades de reproducir y grabar audio simultáneamente. Esto es vital para las videoconferencias y la telefonía, en las cuales se graba y reproduce el audio continuamente. Si nuestra placa es **Half Duplex**, al grabar sonido no podremos escuchar nada. No obstante, todas las placas de sonido actuales son Full Duplex, así que es muy raro no poseer esta característica.

Los **DSP** (Digital Signal Processor) son, como su nombre lo indica, Procesadores de Señales Digitales. Están presentes para realizar efectos tales como reverberación y coro sin utilizar el microprocesador de la computadora. Las placas de sonido de gama baja no disponen de este tipo de procesadores, por lo que quitan más recursos al CPU.

SPDIF (Sony / Philips Digital Interface) es un sistema de entradas y salidas ópticas digitales, con las cuales, al tratar el sonido, no se producen pérdidas de calidad en ningún momento. Este sistema es utilizado por ejemplo en los DAT y Sony MiniDisc.

Conclusión

La mayoría de los jugadores, al actualizar sus equipos, destinan una gran parte del dinero a componentes como la placa de video, el motherboard, el microprocesador y la memoria RAM, y muy poco al área de sonido (o bien nada, ya sea porque mantienen la placa de sonido anterior o ya viene incluida en el motherboard). Pero realmente vale la pena gastar un poco más en audio de buena calidad. Si lo suyo es simplemente juegos, sería recomendable una Creative Sound Blaster PCI 128, que tiene un bajo costo y excelentes prestaciones en sonido 3D. Si desean algo más, podría ser una Creative Sound Blaster Live! MP3+, que ofrece buenas mejoras y extras con respecto a la Live! 1024. Y si desean algo más profesional, sin descuidar los juegos y gastar demasiado, la Turtle Beach Santa Cruz es la mejor opción.

Nuevo VoIP BLASTER

Un dispositivo de Creative para ahorrar en las tarifas de comunicación

El VoIP Blaster es un producto que permite realizar llamadas gratuitas de PC a PC con sólo dos dispositivos instalados, permitiendo un importante ahorro en la factura del teléfono.

El nuevo dispositivo de Creative utiliza un Procesador de Señal Digital (DSP) que minimiza la distorsión, ecos y latencia, a la vez que reduce la necesidad de requerimientos o recursos de sistema adicionales. El dispositivo es del tipo USB, simple de instalar, plug-and-play y potenciado por la tecnología de voz sobre IP de InnoMedia, una multinacional que provee soluciones de telefonía IP del tipo end-to-end para los consumidores, empresas, proveedores de servicios y usuarios OEM.

Con el VoIP Blaster es posible llamar gratis de PC a PC, teniendo uno instalado en cada máquina (obviamente, la gratuidad no incluye los cargos adicionales de ISP o telefonía que se puedan aplicar según la región). Es posible también hacer llamadas de PC a teléfono obteniendo tarifas reducidas en más de 200 países. Funciona con teléfonos estándares de cable e inalámbricos, y soporta conexiones de Internet del tipo dial-up, ADSL y cablemódem disponibles en nuestro país.

Para los juegos, el VoIP promete ser espectacular, ya que dadas sus características no existiría pérdida de rendimiento durante las partidas multiplayer. Apenas tengamos un dispositivo, sin duda estaremos comparándolo con la performance de productos similares en su función de comunicaciones juego a juego, como el Sidewinder GameVoice de Microsoft.

"Las comunicaciones globales en una comunidad acorde a la era de Internet empuja la necesidad de dispositivos como el VoIP Blaster", afirmó Ken Fong, director de marketing de Creative Labs, Inc. "Esta solución va a permitir a los usuarios de juegos por computadora comunicarse a costos muy reducidos mientras juegan, y también van a permitir a los individuos y a sus negocios mantener las tarifas de telefonía de larga distancia bajo control".

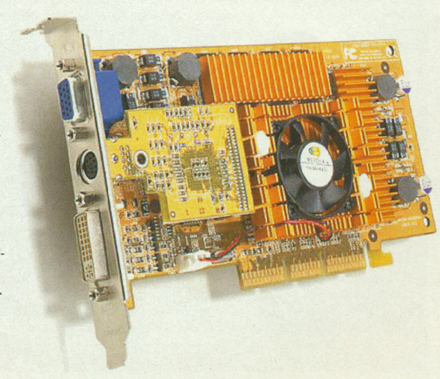
Impact 5

Llega la GeForce3 de Teppro

Teppro empezará en junio a comercializar su nueva placa IMPACT 5, construida con el chip más rápido de nVIDIA, el GeForce3. La nueva tecnología incluye un engine para múltiples efectos especiales, arquitectura optimizada que duplica el ancho de banda disponible en el modelo anterior y un sistema de *full anti-aliasing* para alta resolución. Esto significa que los juegos podrán apreciarse, por ejemplo, en 1024x768, sin "serruchos" a pantalla completa, y con un excelente promedio de cuadros por segundo.

Es importante destacar que mientras otros modelos de placas con GeForce3 utilizan memorias de 4 ns, la IMPATC 5 vendrá con memorias de 3,8 ns. La placa está destinada a los jugadores *hardcore* y a quienes trabajen en diseño gráfico y animación 3D.

Próximamente el equipo de Xtreme PC les ofrecerá un review completo de la nueva aceleradora. Para mayor información sobre la misma, pueden visitar **www.teppro.com/argentina**




Referencia obligada para todos los fanáticos del Anime
ANIME • MANGA • TRADING CARDS • MAQUETAS • SERIES
NUKE
AÑO 2 NUMERO 11
ARGENTINA $3,90 • URUGUAY $46 • PARAGUAY G 10.700
CHILE $1.470 • BOLIVIA $14,30 • VENEZUELA $1820
TU DOSIS MENSUAL DE ENERGIA FOTONICA
LA VISION DE ESCAFLOWNE
LA SERIE DE TV, LOS MANGAS LA PELICULA, LOS MECAS GUIA DE EPISODIOS Y TODOS LOS SECRETOS DE GAIA!
ART BOOKS Y MUSICA DE ESTE CLASICO DEL ANIME
¡AKIRA TORIYAMA VUELVE A DIBUJAR DRAGON BALL!
¡ANGELIC LAYER EL NUEVO ANIME DE CLAMP !
¡LLEGA EL NUEVO JUEGO DE MACROSS PARA PC!
¡ESCAFLOWNE EN EL CINE!
EDITORIAL POWER PLAY
www.editorialpowerplay.com
Una visión hecha realidad

Firearms & Day of Defeat

Los dos mods más populares después de Counter-Strike

Por Durgan A. Nallar

Counter-Strike no sólo ha logrado desplazar a Quake III Arena de la lista de los FPS más jugados del mundo sino que, casi increíblemente, es definido por sus fans como el mejor mod jamás concebido, incluso como el mejor juego de la historia. Es una percepción errónea. Sin embargo, nadie puede negar que la fiebre sigue y sigue y que CS todavía tiene por lo menos seis meses de vida.

De todas formas ya es un clásico, y si siguen apareciendo actualizaciones el mod puede mantener su vigencia sin problemas. Las virtudes de CS son varias: es un juego fácil de aprender, hereda la potencia de su alma mater, Half-Life, y utiliza un hermoso y realista arsenal. Con su sencillez y sus pocos requerimientos de hardware, ha cumplido un servicio honorífico para la comunidad al introducir muchos jugadores nuevos en los juegos cooperativos en red. Este último es, sin duda alguna, el mérito más grande de CS. Agradecidos estaremos el resto de nuestras vidas.

Pero como lo indica la experiencia, la vida del popular mod tal como lo conocemos deberá acercarse a su fin, por más que los fanáticos pataleen. Motivos hay varios: las modas son pasajeras, la tecnología sigue adelantando; aunque el principal enemigo de CS es él mismo. Cuando nace un juego extraordinario, por atrás aparecen decenas de clones. Ya varias compañías están dispuestas a subirse a la alfombra mágica de CS y preparan títulos que miran hacia la flamante comunidad. Un ejemplo es Global









Operations, del cual Martín hablaba en la edición anterior de XPC.

Poco a poco, los jugadores casuales de CS empiezan a abandonar el juego. Siguen el ritmo natural de las cosas. En la comunidad ahora existen verdaderos expertos, clanes comprometidos y, en general, el aire está un poco enviciado para todo el mundo. En la Argentina ya existe una situación parecida. De todas maneras, CS continúa divirtiendo y nadie puede ignorar que se trata de una verdadera pasión y que cada encuentro es una fiesta que nadie debería perderse.

Mientras tanto, en la comunidad no todos son amantes de CS. A algunos ni siquiera les gusta. Muchos los consideran demasiado simple (¡error!, si es simple y además divertido, es mejor), por eso generan nuevos mods. Firearms y Day of Defeat, dos de los otros tres mods más interesantes de Half-Life (el tercero es Front Line Force, que incluimos en el XCD2 de este mes), ya tienen su propia legión de seguidores.





Firearms

Empezó como un mod para Quake II, en diciembre de 1998, pero se mudó a Half-Life apenas sus mentores vieron las posibilidades del engine mejorado por Valve. Cuando apareció la primera versión Beta (que ellos llaman "Release Candidate") en muy poco tiempo hubo unos 2.000 jugadores conectados a más de 200 servers en todo el mundo. Actualmente es uno de los mods más importantes en la comunidad mundial, aunque su influencia todavía no alcanzó a los jugadores argentinos.

En Firearms los jugadores comienzan eligiendo uno de los dos bandos -rojo o azul- y comprando armadura y armamento. Las armaduras se componen de distintas piezas para el tórax, las piernas, brazos y la cabeza, que influyen en la velocidad en relación a los tres niveles de protección que ofrecen. En el arsenal hay cinco pistolas (incluyendo un revólver con mira telescópica), dos escopetas, cinco metralletas, siete rifles de asalto, un par de snipers, una ametralladora y un mortero. Por fortuna, el mod provee de clases predefinidas con una selección apropiada de equipamiento, de manera de no perder tiempo. Estas clases, Assault, Berserker, Fire Support, etc. definen el rol del jugador durante el combate, y según las habilidades elegidas por el jugador, se obtienen rangos. Estos van desde soldado raso a Brigadier General. Las habilidades (skills) -hay nueve- son lo más importante de Firearms. Por ejemplo, eligiendo "Leadership" se obtienen comandos adicionales de radio, eligiendo "Artillery II" se puede construir un mortero y disparar hacia donde otro compañero de equipo, con la habilidad "Marksmanship", haya señalado como objetivo (igual que el Ingeniero de Team Fortress Classic). Firearms es el Tribes de Half-Life.

En Firearms uno puede morir desangrado (hay que vendarse) y arrojarse en paracaídas para atacar un objetivo defendido por el





bando contrario. Los mapas son excelentes y brindan una gran variedad de escenarios tanto diurnos como nocturnos. Cada equipo tiene una cierta cantidad de vidas en común (por ejemplo 120, aunque depende del server) y cada vez que un jugador muere utiliza una vida de la reserva. Cuando estos "refuerzos" se terminan y todos los miembros del team estiran la pata, el partido termina. Los jugadores que maten a los propios son echados automáticamente del juego. Dos inteligentísimas maneras de incentivar la cooperación entre compañeros y cuidar cada paso.

La página oficial www.firearmsmod.com es de donde se puede descargar gratuitamente el último Release Candidate 2.5, que también está en el XCD2 del mes pasado.

Day of Defeat

Este es un mod ambientado en la Segunda Guerra Mundial. Desde que apareciera hasta hoy es impresionante cómo fue cambiando. Muchos lo consideran el mejor mod basado en la guerra de esa época. Los bandos se componen por los Nazis del Eje y los Aliados. Al comenzar el partido hay que elegir además entre cuatro clases: infantería liviana, de asalto, francotiradores e infantería pesada. Según el bando, las clases toman nombres en inglés y alemán, pero son ambas idénticas. Las armas son similares para todos los jugadores y están magníficamente recreadas según los modelos reales de la guerra. Los alemanes tienen un "cuchillo de Hitler" y los Aliados un puñal americano estándar. Todos llevan granadas, excepto el sniper. Los objetivos van desde controlar sectores de un mapa hasta robar documentos secretos, pasando por otros planes como dinamitar morteros y defender bases.

En Day of Defeat uno puede morir desangrado si no venda la herida, devolver una granada que cae rodando a los pies antes de que estalle, accionar una ametralladora antiaérea contra los soldados contrarios, meterse en un tanque y empezar a los cañonazos y, lo mejor de todo, sentirse adentro de una batalla real, porque no sólo hay que lidear con el enemigo: también con los bombarderos que sobrevuelan los mapas. Se oyen disparos distantes, gritos, y la sensación de inmersión ha sido muy bien recreada; es como tener un papel en Rescatando al soldado Ryan. Su creador líder, un estudiante de la universidad de Denver, se tomó el laburo de copiar cada uniforme y cada sonido de las armas, que en un principio uno podría despreciar al compararlas con el arsenal moderno de CS, aunque basta con disparar una carbina o ponerse un Panzerschreck Antitank Rocket Launcher en el hombro para cambiar de idea. Los mapas son más chicos que los de Firearms, así que las partidas resultan dinámicas y furiosas. En DoD los jugadores muertos regresan al juego a cabo de unos segundos, al contrario que en Counter-Strike.

Mientras esperamos la llegada de Medal of Honor: Allied Assault y Return to Castle Wolfenstein, este espectacular mod es una alternativa más que válida.

DoD puede ser descargado gratis de www.dayofdefeatmod.com y también lo encontrarán en el XCD2 que acompaña a este ejemplar. Como todos los mods, ambos juegos -Firearms y Day of Defeat- requieren tener instalada la versión full de Half-Life, actualizada a la versión 1.1.0.6, que también encontrarán en el XCD2, en la sección Patches.

Les recomiendo tener en cuenta estos dos mods, tanto si están un poco cansados de jugar Counter-Strike y quieren probar un poco de otra cosa, como si nunca tuvieron la experiencia de jugar en una LAN o por Internet. Es algo que no pueden perderse.

StarCraft v1.08

Un nuevo y controvertido patch

Por Leonardo Panthou

Por fin Blizzard lanzó el patch 1.08 prometido para StarCraft y Brood War. Presenta un nuevo balance, agrega el modo "Top vs. Bottom", nos deja ver las repeticiones de las batallas y hasta viene con bugs.

La primera gran novedad de la versión 1.08 de StarCraft es la opción para guardar la repetición de una batalla. Cuando un juego finaliza, en la pantalla de victoria/derrota aparece la opción "Save Replay". Luego de guardar la repetición iniciamos un juego multiplayer normal pero en lugar de elegir un mapa vamos a la carpeta "replay" y seleccionamos la repetición que guardamos. Podemos invitar hasta siete espectadores para que vean y comenten la transmisión con nosotros, mientras pausamos o ajustamos la velocidad de reproducción. Gracias a esta nueva herramienta podremos repasar grandes victorias, reflexionar sobre nuestros errores y analizar la estrategia del enemigo.

Otro de los agregados importantes es el nuevo modo **Top vs Bottom** en donde los equipos son definidos de antemano y desde el comienzo del juego compartimos la visión con los aliados. Esto ahorra algo de tiempo en los juegos por equipos y evita el riesgo (o la oportunidad) de que se rompa alguna alianza, dado que no se puede cambiar de bando. Tampoco es posible que existan más de dos equipos, así que si quieren jugar 2x2x2 tendrán que hacerlo de la forma convencional. También podemos aliarnos con la computadora, cuya IA parece haber sido levemente modificada para la ocasión.



TOP VS. BOTTOM La nueva modalidad por equipos.

Las modificaciones en el balance favorecieron en gran medida a los **Terran**, cuyas unidades aéreas y antiaéreas fueron potenciadas (el Valkyrie se convirtió en el terror de los cielos). Así que probablemente veamos más Terran en los servidores. Los **Protoss** vieron debilitados algunos de sus hechizos (Psi Storm y Disruption Web), pero se redujo el costo de ciertas unidades aéreas. Las unidades básicas también sufrieron cambios: los Zealots tienen un escudo más débil (60) pero más vida (100) y los Dragoons tardan más en fabricarse. El cambio más controversial se dio en los **Zerg**, que vieron afectadas negativamente sus unidades más tempranas (la Spawning Pool aumentó a 200 minerales y un par de mejoras para los Hydralisk fueron encarecidas). Como para compensar, la unidad Queen y su hechizo Spawn Broodling bajaron de precio. De todas formas el cambio tuvo un impacto perjudicial sobre la ofensiva temprana de los Zerg y podríamos decir que se invirtió la superioridad que éstos mantenían sobre los Terran.



REPLAY ¡Ahora sé cómo hizo el tipo ese en Battle.net para darme semejante paliza!

La vida de la Sunken Colony de los Zerg fue reducida de 400 a 300 puntos. La Creep Colony continua, sin embargo, con 400 puntos de vida. Aquí surge un problema: si la Creep Colony está dañada por debajo de los 100 puntos de vida y hacemos que mute en una Sunken Colony, el juego se cuelga (probablemente asume que la Sunken Colony tiene puntos de vida negativos). A los pocos días Blizzard corrigió el error con el patch 1.08b (en el XCD1). Existen un par de bugs menores que no vale la pena mencionar y aunque han sido reportados otros más importantes, hasta ahora ninguno de ellos ha sido fehacientemente comprobado. Si realmente los hay, confío en que Blizzard está trabajando en ellos para "patchear" el patch nuevamente.

Guerreros de látex

Catch the Sperm previene divirtiendo

Por Durgan A. Nallar

La Oficina Federal de Salud Pública suiza, en conjunto con UNICEF y Phenomedia, un grupo de programadores bastante popular en ese país, ha lanzado un pequeño y divertido arcade gratuito que intenta ayudar a las campañas de prevención contra el SIDA que se llevan a cabo alrededor del mundo. En la opinión de los creadores e impulsores de *Catch the Sperm*, los juegos son un vehículo de enorme difusión cultural, y gracias a que millones de jóvenes se conectan diariamente a Internet, el pequeño arcade resulta adecuado para concienciar de los peligros que acarrea una de las enfermedades más temibles de la historia humana.

Catch the Sperm es un juego simple. Como *Condom Warriors*, estamos a la custodia de una vagina imaginaria. El objetivo es "capturar" en preservativos tanto a los espermatozoides que van llegando como a los distintos componentes del virus del SIDA. Es posible dejar pasar a los espermatozoides, ya que sólo perderemos puntos, pero ninguno de los virus deben escapársenos o el juego terminará abruptamente, dejando un mensaje de prevención. Con esto se intenta mostrar la contundencia y seriedad de la enfermedad.

Catch the Sperm tiene gráficos simples, aunque atractivos, sonido y música adecuados. No aspira a más ni lo necesita. Claro que presenta algunos características simpáticas: es posible dejar que el programa se encargue de publicar nuestros scores en el site dedicado al SIDA que patrocina el juego, llamado Stop AIDS (*www.stopaids.ch/*), con la ventaja no sólo de pertenecer a la honorable casta de los Condom Warriors sino también de hacerse con algún que otro premio. Hemos incluido a Catch the Sperm en nuestros XCD, pero no logramos figurar en el hall de la fama, liderado por un guerrero de látex con 20.220 puntos (al momento de escribir este artículo). Algo debe estar pasando con nosotros...



DONDE PONGO EL OJO PONGO LA BALA Eso sí, a cuidarse o patapúfete.

Lo curioso de todo esto es el escandalete que provoca la difusión del juego. Muchos adultos se quejaron a los programadores, algo totalmente irracional. En varios países del "Primer Mundo" todavía los adultos resisten palabras como *vagina* o *esperma*, y todavía más el hecho de que tales vocablos aparezcan en un juego. Se consiente la violencia pero no el sexo. Una enorme cantidad de adultos no aprueba ni siquiera las publicidades contra el virus orientadas a los adolescentes, no por la enfermedad en sí misma sino porque impulsan el uso de preservativos, cuya sola mención consideran intolerable. Tanto es así que existe una tendencia a dirigir ahora la campaña de prevención a los adultos, que no sólo prohíben cualquier referencia al sexo sino que lo practican sin preservativos, exponiéndose al contagio. Este grupo de adultos es el mismo que no habla con sus hijos, el mismo que siente terror cuando su hija adolescente queda embarazada o un hijo aparece enfermo de SIDA. No es su culpa. Los adultos de este país, por ejemplo, muchas veces arrastramos graves prejuicios, el resultado de los pasados años de oscurantismo cultural. Además, no es tarea fácil mantenerse a tono con los vertiginosos cambios que implica el avance tecnológico y social, impulsado en gran parte por la globalización y la internet. Por lo pronto, Catch the Sperm enseña jugando.

Tal vez sea hora de que los jóvenes de la familia cumplan con un rol de hijos modernos y hablen a sus padres sobre los riesgos de la enfermedad. Aquí somos todos guerreros del condón.



VIEJITOS PÍCAROS ¡Practican sexo sin protección!

LOS IRROMPIBLES

ALGO ASI COMO KISS CONTRA LOS FANTASMAS PERO CON MODEM

¡Ven aquí, maldito gusano! @#*!!

O cómo desperdiciar una nueva oportunidad para patearle el trasero a Rolo

Por Sebastián "Moki" Di Nardo

Una vez más, aquel miko de larga cabellera se había burlado de mí. Una vez más mi honor se había visto mancillado por una sarta de patrañas. Una vez más me vi víctima de las burlas de mis lectores, a pesar de haber cuidado su espalda en tantas batallas. Pero ésta sería la última vez que Rolo reiría de mí. Primero se había divertido conmigo cuando tuve problemas para jugar, porque mi pequeña mascota estaba adaptándose a su nuevo hogar...

PANTALLA DE INICIO IRROMPIBLE Todas las opciones para jugar con los gusanitos Rolo y Moki...

Voy a aprovechar este momento para aclarar un par de cosas. Mi gato, aquel del que tanto se ríe Rolo, es un siamés, y su nombre no es "Bigotín", el muy pelón no sabía como se llamaba y en la desesperación por reírse a costillas del gato inventó ése. Para todos: mi gato se llama "Viernes".

Rolo volvió a burlarse de mí cuando lo aplasté en casi todas las carreras de Need for Speed, me hizo volar en pedazos mientras cuidaba su espalda en Starlancer, o cuando lo transformé en una pequeña hamburguesa de Mc Donalds con el pesado trasero de Kabuto. Pero la gota que derramó el vaso fue Operación: Flashpoint. Tanto lo cuidé, tanto arriesgué mi vida virtual para protegerlo, tanto me esmeré para cuidar su peludo trasero virtual... para esto. Para que él se riera de mí. Decidí que tenía que vengarme, decidí que tenía que hacer justicia. Nuestro próximo encuentro no sería cooperativo, yo estaba demasiado enojado con él. Tenía que vengarme, golpearlo y hacerle lo que más le dolía... ganarle.

Por supuesto tenía que convencerlo, y recurrí a mis artilugios artísticos y mi galantería actoral. Lo llamé por telefóno:

Moki: Miko viejo, ¿qué te parecen unos tiritos con el Worms World Party?

Rolo: Mmmmmh, no sé, la única versión que conozco es la de hace dos o tres años, y no juego desde entonces.

Moki: Bueno... estamos iguales (jeje, mentira, había practicado dos días enteros y lo haría Paté de Foie, jeje) así que podemos jugar tranquilos.

Rolo: Bueno, termino de cenar y nos vemos en ICQ.

Moki: In position!

¡Hermoso!, el miko viejo había entrado como la ratita que era. Y yo había ganado el Martín Fierro al mejor actor de reparto, jeje. Gracias a todos los que me conocen, a mi productor, a mi agente, a todos los presentes... oh perdón, me dejé llevar.

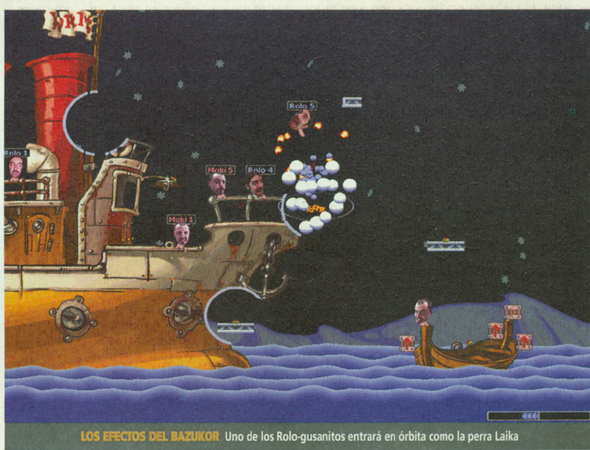
Minutos más tarde me encontré con Rolo en ICQ, le pasé mi número de IP y mi venganza se puso en marcha. Por supuesto, elegimos una partida vía TCP/IP porque solo éramos dos, eso nos daría más privacidad y por supuesto no habría testigos de la salvajada que estaba a punto de cometer.

Cualquier escenario era bueno para destruir al miko y cada uno se armó un equipo con cinco gusanitos. Por supuesto, el primer turno fue para mi contrincante, quería que se confiara. Su Rolo 1 disparó un misil que impactó en un tachito de combustible justo sobre dos de mis gusanitos. Una expresión de horror se dibujó en mi rostro. Quizás este monigote había estado practicando y mi venganza se transformaría en otro papelón. Moki 2 y 3 se contorsionaban a los gritos envueltos en llamas, mientras yo imaginaba a Rolo riendo de mí. Pero era mi turno y mi represalia venía en camino. Moki 1 estaba al lado de Rolo 2 y 3 sobre un puentecillo que cruzaba el mar. Lo hice depositar una dinamita y gatear a cubierto mientras una explosión habría el suelo dejando caer a los desprevenidos gusanillos al agua. Jejeje, dos menos. Casi podía oír a Rolo vociferando y maldiciendo a todos mis ancestros. El turno de Rolo fue bastante certero, y el arma que utilizó un poco más simpática. Tiró

una mofeta (zorrino, para los amigos) sobre uno de mis desprevenidos gusanillos y el pobrecillo recibió un baño de orina. Me daba pena verlo toser y ahogarse con sus propios quejidos, estaba mortalmente enfermo y su color amarillento me indicaba que su estado no mejoraría. Había que actuar con rapidez: corrí en mi próximo turno hacia una de las cajas, confiando en mi buena estrella. Y sí, el arma que había en su interior me daría la victoria. No recuerdo bien su nombre pero era algo así como una bomba nuclear. Al accionarla, una explosión puso la pantalla en blanco y el escenario se hundió un piso en el mar llevándose a todo el pelotón de mi enemigo, que estaba en el piso inferior, con excepción del lastimado Rolo 1. Sentí pena por ellos, pero así es la guerra. Por supuesto Rolo no tenía casi nada, y trató en su turno de recuperar por lo menos un poco de energía. La explosión había matado a muchos, pero los sobrevivientes estaban enfermos y perdían dos puntos de energía en cada turno. Ambos sabíamos que todo terminaría con rapidez. Como un último recurso, Rolo arrojó un bombardeo sobre la mayoría de mi equipo; resultado: 2 muertos y 1 herido. Por Dios, ¿qué este miko no piensa perder de una vez? Pero como en la vida real, cuando uno escupe hacia arriba le cae en el ojo. Si Rolo podía disponer de una ataque aéreo, yo también. Se dibujaba en mi rostro una sonrisa como la del Grinch cuando las bombas cayeron sobre el último gusanillo de Rolo, haciéndolo saltar por los aires en dirección al mar. Todo había terminado.

Rolo maldecía como nunca en su vida lo había hecho. Estaba indignado y me acusaba de cheater. Ay Dios, qué tipo perseguido. Desde aquella partida con los ADN vivía una constante alucinación y cada vez que alguien le ganaba era cheater. La única trampa que le había hecho era practicar. Por supuesto quiso revancha... y la tuvo.

La segunda partida duró menos que la primera. Podemos llamarlo suerte o impericia de Rolo con las armas, pero fue realmente increíble. Después de unos minutos la partida iba bastante pareja, tanto él como yo habíamos perdido dos gusanillos. Era el turno de Rolo y capturó de una de las cajitas de madera algo llamado vaca. Por supuesto, sin perder un segundo, Rolo la arrojó para ver que sucedía y de pronto ¡¡EL HORROR!! El maldito arrojó tres vacas que en una alocada y furiosa carrera estallaron una tras otra. La primera destrozó uno de mis soldadillos y perforó el piso dejando paso a la siguiente, que estalló cargándose a dos y lastimando a un tercero. Pero la última destrozó el piso, empujando al malherido al mar. Mis ojos no podían creer lo que veían. En un turno se había cargado mi ejército y mi honor, dejándome un paquetito de vergüenza en comprimidos masticables en el bolsillo, con una receta médica que decía: consuma uno cada 6 horas. Rolo estuvo los siguientes 60 segundos sin hacer nada; nada no, seguro estaba a las carcajadas, qué horror. Tenía que hacer algo urgente, y sólo me quedaba una ronda para terminar el partido.



LOS EFECTOS DEL BAZUKOR Uno de los Rolo-gusanitos entrará en órbita como la perra Laika

Ultima oportunidad. Después de los peores siete minutos de mi vida, el muy maldito me había aventajado. Él todavía tenía su ejército completo y yo tres bajas. Me di cuenta que en realidad estaba jugando contra 10 en lugar de 5 gusanitos porque mi propio ejército se esmeraba en destruirme. Uno de mis gusanillos debería haberse llamado Kaveyox, porque intentando disparar su bazooka la bomba volvió hacia atrás por el viento, destrozando a la mitad de mi ejército. Recordé aquel capítulo de Hidden & Dangerous y al maldito de Kaveyox disparando su Panzerfrutten al piso. Tenía que hacer algo urgente, el marcador estaba en mi contra y no me quedaba mucho. Fue entonces cuando descubrí una cajita de madera con algo llamado Armaggedon. Mi desesperación me dijo, ¡ÚSALOOOOOO YAA! Y así lo hice. Fue entonces cuando comprendí por qué se llamaba así. Como en la película de Bruce Willis, una lluvia de meteoritos comenzó a devastar el escenario. En un oculto rincón de mi cerebro se albergaba la tonta esperanza de que la lluvia cesara. Qué iluso. Uno a uno salieron despedidos del escenario los soldadillos víctimas de los poderosos aerolitos. Sólo puedo decir con orgullo que el último en caer fue aquel que disparó con torpeza su bazooka. Ese al que yo rebauticé como Kaveyox. Cuando la mortal lluvia cesó, nadie quedó en pie para festejar. Y se decidió que era un empate. Ahora tendríamos que desempatar.

Pero Rolo tenía que acostarse, tenía que levantarse antes porque tenía que viajar al Brasil. No puedo creerlo, el maldito me dejó con todo el picor. No hay nada peor que comerse la venganza y masticarla durante toda la noche. El broncor no me dejó conciliar el sueño. Me retorcí en la cama durante toda la noche y por supuesto lo único que veía en mis sueños era la cara de Rolo riéndose de mí, con sus pelos flotando en una nube de humo brillante. Parecía un fotograma de una película de terror. Los ojos inyectados del miko me miraban casi saliéndose de sus cuencas y una voz que no era suya me gritaba: ¡toma maldito, bebe de mi néctar! Me desperté con el rostro perlado de sudor. Sentí que había comido una empanada boliviana de las que se venden a la vuelta de la casa de Kaveyox. Fui al baño y mientras estaba sentado en el inodoro sentí que lo que estaba dejando en la porcelana era mi orgullo.

EPILOGO Inodorelli reía de mí al día siguiente, porque Rolo me había castigado olvidando que el resultado final había sido un empate. Jay Pee reía de mí al día siguiente, porque lamentaba tener su máquina embalada y haberse perdido semejante bochorno. Kaveyox reía de mí porque había soñado que estaba en una batalla, tiraba un bazookazo sobre sus compañeros de guerra y todos tenían mi cara. Rolo reía de mí porque no había podido ganarle y la próxima vez la columna de Los Irrompibles sería suya y volvería a mofarse de mí. Y yo... yo sentía que Worms no era lo mío. No sólo no había podido ganarle a Rolo sino que mi novia (que lo único que juega es a Los Sims) me ganó tres partidos al hilo. Lo que alguna vez había sido el El Gran Moki ahora era un pobre pelón con un gatito llamado Bigotín... perdón, Viernes. Qué vergüenzor.

Los [VDM]

Guerreros argentinos compitiendo en Brasil

Por Diego Eduardo Vitorero

El clan [VDM], Villa de Mayo, está considerado el mejor clan de Quake que dio la comunidad en todos estos años. Estos chicos cuentan además con los campeones argentinos [VDM] Jackson -y no Yacxson- y [VDM] Shotgun, Daniel y Marcelo Soto. En esta oportunidad, estos muchachos decidieron ir un poco más lejos y, con la compañía de [VDM] Quad, Diego Nieto, decidieron ir a Brasil para participar de un torneo que organizó la cede de la CPL en ese país.
Desgraciadamente, una semana antes de que comenzara el evento, se hizo de público conocimiento que dicho torneo de Q3A se cancelaría, pero que en su reemplazo se haría uno un poco más pequeño; se cambiaron los premios en efectivo por un pasaje para que el ganador asista a la CPL de Holanda. Ante esta decisión, Shotgun decidió quedarse, pero Jackson y Quad hicieron las valijas y viajaron igual al Brasil a representar a la Argentina en una competencia de nivel internacional y demostrar de qué están hechos. En uno de los XCD podrán encontrar las demos de los partidos oficiales y algunos amistosos que jugaron los chicos en el Brasil.



EL CLAN EN LA BAIRESLAN De izq. a der.: Hunter, Eva, Tongas, Shotgun, Dusk, Quad y Jackson.

XPC: ¿Cómo se les ocurrió participar en un torneo de la CPL?

[VDM]: El hecho de haber obtenido todos los primeros puestos en los torneos de Quake que jugamos fue el principal motivador para que participáramos en un torneo internacional. Uno quiere conocer cuál es su techo, por eso aprovechamos que teníamos una CPL en Centroamérica para ver de lo que éramos capaces.

XPC: Cuéntennos un poco cómo vivieron el torneo. ¿Mucha tensión? ¿Fueron confiados?

Jackson: Fue algo muy distendido, un poco por tratarse de un torneo no muy oficial (se retiraron los $15.000 en premios por un viaje a la CPL de Holanda) y otro poco por cierta experiencia en torneos: ya llevamos jugados alrededor de diez. Por otra parte, sí fuimos confiados. Aunque si hubiésemos sabido de antemano que ellos tienen más de ocho horas diarias de entrenamiento, no hubiese sido tan así.

Quad: Mirá, el primer día me senté a jugar muy nervioso. No sabía con qué me iba a encontrar. A medida que iba jugando partidos, me percaté de que la cosa no era tan difícil como pensaba, y me tranquilicé. Al otro día, mucho más tranquilo -ya había hablando con Daniel del nivel que tenían los brasileros- me senté a jugar y me encontré con un torneo que se veía favorable para mí. Jugué dos partidos, casi seguidos, con resultados muy buenos. Pensé por un momento que se podía llegar a dar un torneo fácil, no sólo para mí sino también para Daniel, que en todo momento sabía que jugaba mejor que yo. Pero no sé cómo, al empezar a jugar amistosos de nuevo, me encontré con gente que "realmente la movía", era el caso de Reef., Root, Lel1s, Merc; que la verdad me mostraron el verdadero potencial brasileño, aun así Jackson se las ingenió para hacerles partido.

XPC: ¿Aprendieron algo nuevo, alguna técnica?

Jackson: En realidad ya tenía casi todo aprendido, tan sólo me faltaba algo de práctica para lograr mejor puntería. Sin embargo aprendí un par de pequeños detalles que a lo mejor muchos no les dan

importancia, pero yo los valoro mucho. Cada pequeña ventaja ayuda a inclinar la cancha, todas las tácticas que voy aprendiendo las voy implementando para lograr un stardard de juego, al cual aún no logré llegar. Con el correr de los torneos espero llegar, y así poder pelear los primeros puestos en torneos internacionales.

Quad: Realmente aprendí mucho en lo que respecta a táctica en mapas como Ztn y Tourney 2.

XPC: ¿Practican mucho en sus casas? ¿Cuánto entrenaron para este torneo?

Quad: Yo, personalmente practico un promedio de 45' todos los días. A veces juego dos horas, y otras me voy al cine y no toco la máquina.

Con motivo del torneo de Brasil, estuvimos jugando todos los fines de semana desde hacía tres meses. Armábamos una LAN en lo de Trompetín desde el viernes al domingo; una cosa de locos. Ahora pusimos un poco el pie en el freno. Pero creo que, como pensamos ir en septiembre al torneo de Rio de Janeiro, vamos a tener que volver a ese ritmo para estar en forma.

XPC: ¿Les gustaría ir al torneo de la CPL que se hará en diciembre próximo?

Jackson: ¿A quién no le gustaría? Es el sueño de todo "Quaker". Hasta ahora, nos venimos bancando los viajes nosotros mismos, pero ya no da para mucho más. No podemos solventar cuatro o cinco viajes por año. Nos llama la atención que, siendo los que representamos al país en el exterior, no haya gente que nos apoye.

Shotgun: El sponsoreo es algo que debe beneficiar tanto al jugador como al sponsor: esto, hoy en día, no se da. Los sponsors y auspiciantes ponen plata sin saber si les va a servir, y eso es malo para ellos y también para el jugador. En otros países ambos siempre salen beneficiados porque hacen las cosas bien desde el principio. Ojalá podamos imitarlos, que no es tan difícil.

XPC: ¿Qué pueden decir acerca del nivel de juego que vieron en Brasil con respecto al de acá?

VDM: Allá, el tema del sponsoreo está muy desarrollado. Los jugadores cuentan con apoyo monetario y tienen luz verde para ponerse a practicar más de ocho horas diarias, probando inclusive decenas de mouses y practicando contra otras personas que están para eso. Así logran un mayor rendimiento. Acá, hasta el día de hoy, estamos intentando hacer crecer semillas entre las piedras.

XPC: ¿Alguna anécdota que puedan contarnos?

Quad: Bueno, después de todo el procedimiento de armado de la máquina, nos sentamos a jugar. Creo que me tocó jugar a mí primero. Si mal no recuerdo, me tocaba con un tal Pikachu. ¡Ay mamita cuando vi el tamaño de semejante animalote! Creo que medía como dos metros y algo. ¿Cómo explicarles? ¡Enorme! Hagan de cuenta que les toca jugar con un tipo que tiene las dimensiones del monstruo que tiraba rayitos en Quake 1. ¿Se acuerdan aquel todo blanco? Jaja, bueno, algo así. Le digo a Jackson: "Macho, ¿qué hago? ¿Le gano? ¿No se enojará?" Pero al final tenía la obligación de ganarle, y así fue. Un 16 a 0 en Ztn que podría haber sido 100 a 0 si hubiera tenido ganas de humillarlo, claro que dado las dimensiones de mi adversario no era algo recomendable, jaja.



QUAD con su máquina "portátil" en Brasil.

XPC: Décimo tercer y quinto puestos para jugadores argentinos en una competencia internacional entre 64 inscriptos, no está nada mal. ¿Qué pueden decir al respecto?

Jackson: Sinceramente, un quinto puesto hubiera sido el más justo para los dos. Jugué muchos amistosos y puedo asegurar que sólo cuatro jugadores me superaban: Fist1, Reef., Lel1s y Faith.

Otros excelentes jugadores eran Rods, Root, Merc, pero por lo general les ganaba.

A continuación, un extracto de cosas que nos contó Quad con respecto a sus días en Brasil:

Realmente nos divertimos, sobre todo poniéndonos nicks extraños para los brasileros como Maradona, Super Ministros, Fangio, etc., y muchos otros que ahora no me acuerdo; incluso en la final aparece un Machus Espectator. ¡Jajajaja! Una maza.

Me toca jugar el tercer partido, decían que el flaco era bueno pero para mí sorpresa no estaba. Qué suerte la mía, pensé; había llegado a semifinales sin siquiera despeinarme.

Pasaron un par de minutos, incluso, si mal no recuerdo, le tocó jugar a Jackson con Reef., el primer golpe duro. Ay mamita cuando lo vi perder en dm6, lo primero que hice fue ir a mirar el fixture y ver si me tocaba con Reef.; me lo iba a cruzar en semifinales. "Bueno, Dieguito, hasta acá llegaste", pensé.

Ya era tarde, y Reef me insistía en que le jugara. Acepté y perdí como los mejores contra un rival que realmente era superior y de los cuales no estaba acostumbrado a tener. Queríamos quedarnos más tiempo para poder jugar contra todos estos monstruos, ya que todavía no habíamos encontrado la manera de ganarles. Pero a las 22 tenía que retirar sí o sí la máquina, sino no podría salir con ella del recinto. Así fue, luego de hablar con Rorshack, uno de los organizadores, que me dijo que jugaba el otro día a las 12, nos fuimos a dormir. Qué dormir ni dormir. Con los nervios que tenía y encima con Jackson que me decía "no les ganás ni en un sueño con la poca práctica que tenemos". Y bueno, creo que me acosté a las cuatro de la mañana mirando la tele.

Bueno, ésas fueron sólo algunas de las cosas que nos pasaron; lo que les puedo contar acerca de mis experiencias en la CPL Latinoamericana de San Pablo 2001. Para mí, fue una experiencia única e inolvidable, algo que lamentablemente no puedo vivir hoy por hoy en mi país, quizá por falta de dinero, quizá de voluntad, quizá somos nosotros los gamers, no lo sé bien. Creo que es algo que se puede solucionar entre todos así el año que viene pueda ser otra persona, de otra parte, la que esté contando cosas como éstas. :)

XPC: ¿Cómo hace un clan si quiere desafiarlos?

Pueden contactarnos vía e-mail **quad_vdm@hotmail.com** y arreglamos. Peluches, abstenerse.

CONEXION XTREME

EN EL CIBERESPACIO TODO ES POSIBLE

GameSpy Arcade

Internet Banda ancha preferentemente

Por Fernando Martin Coun

Con el correr de los años fuimos modificando nuestro criterio de lo que un juego debería ser. No sólo los gráficos, sonidos, controles e inteligencia artificial mejoraron, sino también la interacción con otros jugadores de carne y hueso. Pero lo novedoso es que esta "inteligencia real" ya no siempre está compartiendo un teclado junto a nosotros sino que puede estar a miles de kilómetros de distancia, sentado cómodamente en su casa, hablando un idioma que ni siquiera sabemos que existe y desayunando mientras que nosotros acabamos de cenar.

Esta es la diversidad que aporta Internet al mundo de los juegos. Hoy día prácticamente todos los juegos que salen al mercado tienen soporte multiplayer: LAN e Internet. GameSpy Arcade viene a ser el vínculo entre nosotros y la "inteligencia real" a través de la red de redes para una larga lista de juegos.

Instalación

La versión que voy a comentar es la última que estaba disponible al momento de escribir este artículo: 1.07g. Seguramente, para cuando estén leyendo estas líneas, estarán disponibles nuevas versiones en la página www.gamespyarcade.com ya que desde que lo instalé, hace dos semanas (1.07d), pasé por las versiones e y f.

No se preocupen en bajar la última versión, ya que luego de instalar la que viene en el XCD2 de este mes pueden hacer la actualización de forma automática bajando solamente la diferencia de bytes entre una versión y otra.

Una vez instalado el programa deben conectarse a Internet para crear el usuario. Sólo deben completar los datos que les piden, nick, nombre, apellido, correo, ubicación y password, entre otros. A continuación ingresarán a la ventana principal luego de buscar los juegos que tienen instalados en la PC.

Algunos de los más de 50 juegos soportados son Age Of Empires II (full y demo), Baldur's Gate 1 y 2, BattleZone 2, Carmageddon 2000 TDR, Combat Flight Simulator, Deus Ex, Fallout Tactics (full y demo), Flight Simulator 98 y 2000, Half-Life (incluye varios mods), Icewind Dale, MechWarrior 4, Quake III (Arena y Team Arena), Rune (full y demo), Serious Sam (full y demo), Tribes 2 y Virtual Pool 3.

Si bien GameSpy Arcade se puede utilizar sin pagar un centavo, es posible registrarlo para obtener algunos beneficios extras como ser la eliminación del banner en la ventana principal.



Jugar, Jogar, Spielen, Jouer, Play, Giuocare...

Una vez que GameSpy Arcade haya reconocido los juegos que tengamos instalados, clickeamos sobre Games para ver la lista de los que detectó. A su vez, al clickear sobre cada uno de ellos aparecerá sobre la derecha una lista de servidores a donde conectarnos. Combiene ordenarlos por el tiempo de respuesta (Ping) para ver los más accesibles. Para ingresar en el server clickear dos veces sobre el nombre del server (no te olvides de poner el CD del juego).

No todo es color rosa en Internet y menos para los que accedemos con una

línea telefónica a 56 kbps. Olvídense de jugar FPS o cualquier juego con 3D ya que los valores de los retardos serán excesivos como para poder mantener sincronizada la comunicación, esto se debe a que la mayoría de los servidores están en el hemisferio norte. Algunos juegos, sin embargo, permiten utilizar a nuestra PC como servidor (Create Game) e invitar a aquellas personas con menor retardo que estén disponibles. ¿Cómo sé quién está disponible y tiene el juego instalado? Simplemente vayan al menú GameSpy en la barra superior, Player Matching...

Los juegos de estrategia pueden jugarse perfectamente ya que no requieren de una gran transmisión de información.

Si no nos contentamos con los juegos que tenemos y preferimos jugarnos una partidita de Poker, Corazones, Ajedrez, también podremos hacerlo de forma totalmente gratuita. Para esto GameSpy Arcade descarga de su sitio el software necesario que puede variar según la velocidad de conexión y el juego elegido.

FAQ: Freguntas As Qrecuentes

¿Qué pasa si encuentro algún conocido, o me hago de algún amigo y quiero saber cuándo está conectado? Para eso está la pequeña estrella verde a la derecha de la ventana principal. Al seleccionarla abre una ventana en la cual muestra los contactos que tengamos agendados y el estado de su conexión. En PlayerSpy, en la barra superior encontrarán las opciones para modificar la vista de esta ventana.



Pero también me gustaría chatear, vos sabés... Sobre la izquierda encontramos el botón Chat que nos lleva a una ventana con distintos canales para elegir: General, Romance (no se hagan los loquitos), Games y Entertainment. Una vez dentro de los canales, podemos crear nuestro propio salón o ingresar a uno ya creado y... oh sorpresa, también podemos hablar (si, con el micrófono) y de a varios al mismo tiempo.

Mi papi me puso ADSL y quiero bajarme esas demos de cientos de megas que vos con tu modemcito de 56 kk no podés... Botón Demos te lleva a la página de GameSpy y te muestra la lista con el tamaño del archivo y las veces que fue descargado. No me provoques.

¿Sólo eso trae GameSpy? ¿Te parece poco? Bueno, por el mismo precio además incorpora Files y News que te llevan, respectivamente, a la página de FilePlanet para descargarte de todo un poco y a GameSpy Dialy con las últimas novedades de la compañía. Y si seguís mirando vas a encontrar accesos a páginas relacionadas con juegos o páginas de comics y juegos en java.



End Session

GameSpy Arcade está orientado a conexiones de banda ancha, sin embargo muchos de los juegos y varias de las opciones nos permiten disfrutarlo y explotarlo aún con un "modemcito de 56kk".

Hasta ahora la empresa demostró que se puede innovar de forma rápida con actualizaciones semanales y manteniendo la estabilidad del producto. Un problema a tener en cuenta es el gran tamaño que el programa en memoria: 30 MB. Esta es una limitación importante para los jugadores con sistemas con menos de 128 MB RAM (más aún si se quieren utilizar juegos que requieran de aceleración 3D).

Estamos ante una aplicación que si bien no es indispensable, nos facilita muchísimo la búsqueda de servidores y de compañeros de juego, esos que vendrían a reemplazar a la, cada vez más perspicaz, inteligencia artificial.

BLACK & WHITE

Por Santiago Videla

Queridos hermanos, éste es el libro de las Revelaciones de la Biblia del Alegror, según el apóstol Santiago, en donde les vamos a mostrar paso a paso todos los secretos de esta obra maestra.

Primera isla: Se necesita un dios para trabajo de tiempo completo

1 - La aldea

Los primeros pasos en Black & White son bastante tediosos, pero aquí les van a explicar lo básico (cómo moverse, interactuar con todo lo que hay por ahí y demás cosas), así que paciencia. Al principio van a estar a cargo de una sola aldea y por el momento no importa de qué raza sean sus pobladores ya que en el primer escenario solo van a tener acceso a las funciones básicas.

Antes de activar los pergaminos dorados en los que les van a pedir que consigan los objetos necesarios para abrir el enorme portón que va hacia el lugar en donde más adelante podrán elegir a la criatura que los acompañará durante el juego, es muy importante que aprendan a manejar a la gente del poblado y a entender sus pedidos y reclamos.

Cada estructura en cada poblado tiene una función específica que más adelante les voy a ir explicando y con la única que tienen que saber manejarse por ahora es con la más importante de todas, o sea el **"Village Store"** o almacén. Aquí se almacenan los dos recursos principales, que son comida y madera, pero además de la función de almacenar recursos, el Village Store es el lugar en el que los pobladores les van a hacer saber qué es lo que más necesitan, de una forma muy simple.

Si se fijan bien, van a ver que el Village Store tiene siete postes diferentes en el que tarde o temprano aparecerán diferentes banderas y son precisamente esas banderas las que les estarán mostrando las necesidades de la gente que pueden ser: Madera, comida, protección, piedad, reproducción, expansión y estructuras civiles.

Si ponen su mano sobre cualquier bandera que esté en el Village Store, verán el porcentaje de deseo que la gente tiene sobre cada cosa en particular y mientras más alta esté cada bandera, mayor será la necesidad de los aldeanos, así que nunca pierdan de vista esta estructura y traten de mantener las exigencias lo más satisfechas posibles, porque recuerden que si la gente no cree en ustedes, ustedes no existen. Los pedidos por Expansión y por Estructuras civiles no aparecerán hasta que pasen a la segunda isla, así que sigamos con nuestra marcha hermanos.

Para mantener una aldea funcionando y a la vez poder desengancharse un poco de las tareas domésticas (bastante densas por cierto) pueden crear discípulos, que dedicarán su vida únicamente a cumplir la tarea que les asignaron, estos oficios por lo general se asignan colocando a la persona que hayan elegido cerca de ciertas estructuras y al hacerlo verán aparecer un símbolo amarillo que les mostrará cuál será su profesión.



Una vez convertida en discípulo verán que la persona tendrá un brillo amarillo alrededor, que sirve para que puedan distinguirla de sus compañeros, si quieren volver a un discípulo a la normalidad, simplemente agárrenlo nuevamente y sacudan levemente la mano hasta que lo suelten. En el cuadro que sigue pueden ver cuales son las distintas ocupaciones que pueden elegir y cómo asignarlas:

Granjero: Pongan una persona sobre un campo de trigo.
Leñador: Coloquen a un aldeano cerca de un árbol.
Pescador: Dejen a la gente cerca del agua, pero asegúrense que haya peces cerca porque de lo contrario no pasará nada.
Reproductor: Puede que suene gracioso, pero así es la vida, a la hora de aumentar la población tienen que poner una persona junto a otra que lógicamente sea del sexo opuesto, pero traten de quienes se dediquen a esta feliz tarea sean siempre los hombres, porque ellos pueden procrear constantemente durante su vida, en cambio las mujeres no.
Obrero: Podrán crear uno de estos poniendo a quienes elijan junto a una casa que esté dañada o a medio construir.
Artesano: Colocando una persona junto al "**Workshop**" (Taller) harán que el artesano se encargue de suministrarle madera a esta estructura.

Misionero: Ellos se encargan de ir convenciendo a los habitantes de aldeas enemigas, para que crean en ustedes, simplemente colóquenlos junto al "Village Center" del contrario y dejen que ellos se ocupen del resto.
Comerciantes: Otra buena forma de ganarse la fe de los oponentes es mandándoles comerciantes que se encargarán de regalarles comida y madera a cambio de su fe, por supuesto. Dejen a alguien junto al Village Store enemigo y recuerden que mientras más sean, mejor.

Tómense su tiempo para asignar algunas tareas que sin duda les van a simplificar la vida y cuando estén listos sigan las indicaciones de los pergaminos dorados hasta que lleguen a elegir a su compañero en este mundo cruel.

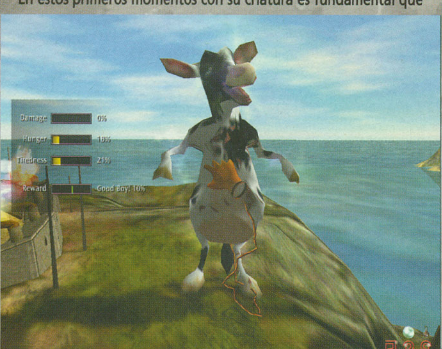
La mejor forma de moverse con rapidez y precisión en cada mapa es colocando marcas en los lugares más importantes. Esto pueden hacerlo presionando la tecla **Ctrl** junto con un número del **1** al **7** (de la misma forma en la que se definen los grupos en muchos juegos de estrategia) y cuando dejen la marca podrán volver directamente al lugar en donde está, presionando el número que le hayan asignado. También pueden poner marcas sobre las personas o sobre otras criaturas, para no perderlas de vista, así que acostúmbrense a usarlas, porque es una de las cosas más importantes que deberán aprender en Black & White.

2 - Educando a la criatura

Cuando se hayan quedado con alguno de los bichos (Vaca, Orangután o Tigre) y luego de que la entrenadora les haya mostrado los tres tipos de lazos que pueden usar con su compañero, será el momento de empezar a educarlo para que más adelante nos dé una mano, así que el único lazo que les va a servir para esto es el **"Leash of Learning"** o Lazo de Aprendizaje.

Cuando tengan a la criatura sujeta con este lazo ella se fijará en cada cosa que ustedes hagan y poco a poco irá aprendiendo a hacerlas por sí sola.

En estos primeros momentos con su criatura es fundamental que



no le pierdan el paso y que siempre estén muy a atentos a lo que hace, cada vez noten que ella hace algo nuevo o importante, recompénsenla con unos mimos lo más pronto posible, si es que lo que hizo les cae bien o de lo contrario súrtanle un par de bifes para que deje de hacerlo.

Tengan muy en cuenta que si tardan demasiado en hacerle saber a su mascota lo que sienten con respecto a sus acciones, a medida que vaya creciendo se irá formando la idea de que puede hacer lo que se le canta y tarde o temprano les puede llegar a complicar la vida. A partir del segundo escenario, si dejan la mano sobre la criatura, aparecerán mensajes de ayuda mostrándoles qué es lo que tiene ganas de hacer y eso les va a simplificar mucho la tarea de educarla, pero mientras estén en la primera isla van a tener que prestarle más atención de lo normal.

Por lo general, lo primero que una criatura aprende es a abastecer el **Village Store**, así que con el lazo de aprendizaje háganle ver cómo dejan algunos árboles y comida en esa estructura. Cada vez que la mascota aprenda algo les va a hacer saber qué porcentaje de lo que le estaban enseñando aprendió, por medio de una lamparita que aparecerá sobre su cabeza, por lo que de seguro van a tener que mostrarle cómo se hace cada cosa más de una vez y eso al mismo tiempo dependerá de la inteligencia de la bestia que hayan elegido. Otra cosa a la que hay que estar atentos es que para que la criatura pueda aprender lo que le muestran tiene que estar cerca de ustedes para poder ver lo que hacen, ya que no siempre alcanza con tenerla sujeta con el lazo de aprendizaje.

Si acarician a la criatura justo después de que los haya visto haciendo algo que no sabe hacer, ella entenderá que tiene que prestar más atención a eso y con el tiempo podrá aprender más rápido.

También pueden enseñarle cosas a su compañero llevándolo a que mire lo que hacen los aldeanos, muy especialmente en el momento que entran y salen del **Village Store**. Para esto lo mejor es hacer que se acerque al Village Store y fijar el lazo en esa estructura, de ese modo irá aprendiendo a darse cuenta de lo que los habitantes del pueblo precisan y con el tiempo empezará a ayudarlos con esta labor tan importante.

Sin importar que la quieran jugar de bueno o de malo, traten de evitar que la criatura se lastre a la gente, porque por más divertido que sea, cuando se combate contra otro dios, es un problema. Cuando los habitantes de sus aldeas mueren, el área de influencia que tengan se irá reduciendo y si dejan que se acostumbre a matar personas, en los niveles más avanzados la van a pasar muy mal... pero el sacrificio vale la pena.

3 - La criatura y la magia

Cuando la mascota ya sepa llevar recursos al Village Store y ya la tengan más controlada será el momento de empezar a enseñarle magia, pero la única forma de hacerlo en la primera isla es por medio de las burbujas con distintos conjuros que irán consiguiendo a medida que resuelvan los puzzles que encontrarán al activar los pergaminos plateados.



Una vez que tengan un conjuro a la vista, antes de tocarlo sujeten a la criatura con el lazo de aprendizaje y luego hagan doble click con el botón de acción (en mi caso fue el botón derecho del mouse) sobre la burbuja del hechizo.

Haciendo esto activarán el milagro sin soltar a la criatura y lo único que tienen que hacer es tratar de que su compañero esté cerca cuando la usen, para que de esa forma no sólo aprenda el hechizo, sino que también pueda darse cuenta de en qué lugares es efectivo o con quién debe usarlo, por ejemplo: La lluvia en los campos, para apagar fuegos o hacer crecer los árboles; la comida en el Village Store; los milagros curativos (Healing) con la gente y así.

Antes de activar los pergaminos dorados que hacen que la historia progrese les conviene resolver todos lo que les ofrezcan los de color plateado, porque como recompensa en la mayoría de ellos encontrarán esos pedestales llamados Miracle Dispenser, que les darán una provisión ilimitada de cierto tipo de milagros, ideales para enseñarle a la criatura nuevas habilidades antes de que las cosas empiecen a complicarse.

Si hacen lo que corresponde al resolver los puzzles de los pergaminos plateados, en la primera isla pueden conseguir conjuros de: Lluvia, comida, curación (Healing), curación mejorada (Extra Healing), madera y fuerza para la criatura, así que eviten pasar al siguiente nivel sin enseñarle todos los que puedan.

Un buen consejo para cuando la criatura haya aprendido a usar bien los milagros para producir comida, madera y el de curación es sujetarla con el lazo de compasión ("**Leash of Compassion**") y atarla al Village Store. De esta forma se encargará de complacer a los aldeanos y de mantenerlos contentos mientras ustedes se van a explorar o a resolver algún puzzle.

¡Ojo!, porque al usar la magia, la criatura se cansa muy rápido y su apetito también aumenta considerablemente. Si dejan que se agote o que su hambre sea demasiado alto, puede afectar su salud y eso no es bueno cuando hay que patearle el traste a alguien.

4 - Impresionando a la gente

Activando otro de los pergaminos dorados van a ver que se encontrarán con una enorme criatura (que varía de acuerdo con la criatura que ustedes eligieron) que los llevará hacia otra aldea, en la que la gente todavía no cree en ustedes, por lo que será necesario hacerse notar y ganarse su confianza.

Si mantienen la mano sobre el Village Center de la aldea de ustedes, podrán ver la cantidad de fe que tienen de reserva ("**Belief**"), si hacen lo mismo sobre el Village Center de una aldea que no cree en ustedes verán la cantidad de fe que tienen que conseguir, para que la aldea crea en ustedes.

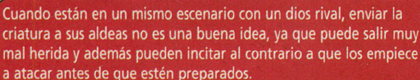
La mejor forma de empezar y como se los mostrará la criatura gigante es regalándoles recursos (morfi y madera), pero el problema es que por regla general, en Black & White la gente se aburre rápidamente si tratan de impresionarla haciendo siempre lo mismo, por lo que cada vez que repitan algo con mucha frecuencia obtendrán menos puntos de fe.

Como a esta altura todavía no tienen grandes milagros para causar una fuerte impresión en la gente, una buena forma de ganar puntos rápido es llevando a la criatura a la aldea de los infieles que querramos tomar y dejar que se luzca (no olviden hacerle unos mimos si hace algo bien, para que le den más ganas de hacerse la estrella cada vez que vea gente que no crea en ustedes).

Algunas demostraciones de poder, como revolear piedras por encima de la aldea (sin romper nada) también suelen surtir efecto.







Cuando están en un mismo escenario con un dios rival, enviar la criatura a sus aldeas no es una buena idea, ya que puede salir muy mal herida y además pueden incitar al contrario a que los empiece a atacar antes de que estén preparados.

Igualmente no se preocupen porque aquí les voy a contar un pequeño secreto con el que aprenderán la forma más efectiva y segura de impresionar otros poblados.

Si agarran piedras y las colocan en sus propias aldeas, preferentemente en lugares con algo de espacio y por donde pase bastante gente, durante los atardeceres los pobladores se pondrán a bailar alrededor de ellas.

¿Y con esto qué catzo pasa? Se preguntarán... bueno, resulta que al cabo de varios días, van a poder ver que todas las piedras en las que se juntó gente a bailar tienen un brillo rojo y eso les indicará que se han convertido en artefactos.

Una vez que la o las piedras que pusieron estén listas llévenlas a los lugares más concurridos de las aldeas contrarias y eso causará un muy fuerte impacto emocional en la gente (mientras más coloquen, mejor).

Tengan en cuenta que si convierten en artefactos rocas raras o poco comunes, lograrán impresionar más a los enemigos.

Lo bueno de esto es que los artefactos que quedan en la aldea enemiga les seguirán consiguiendo fe constantemente y con el correr del tiempo, irán adueñándose de las aldeas sin siquiera estar ahí y lo que es mejor aún... sin que el dios rival se de cuenta ni pueda hacer nada para evitarlo. ¿Qué tul?

5 - Las peleas



Fuera del área de influencia, solamente las criaturas pueden interactuar con la gente y con el escenario y como obviamente los dioses malos también estarán acompañados es fundamental que además de los consejos básicos que les dé el bicho gigante sobre cómo moverse, cubrirse y atacar, tengan presentes un par de técnicas avanzadas que son justamente la parte más importante de los combates.

Durante las peleas, junto con los movimientos comunes, la criatura tiene algunas habilidades especiales que aparecen en forma de diferentes íconos en el ángulo inferior de la pantalla. Debajo de cada ícono aparece el dibujo de un símbolo que les estará indicando el gesto que deben hacer con el mouse, para usar cada habilidad.

Sobre cada símbolo pueden ver una marca blanca que los recorre en un determinado sentido, que les indica en qué dirección y a qué velocidad (aproximada) tienen que hacer cada gesto. Para hacerlos, simplemente traten de reproducir la forma del dibujo con la mano, sin presionar ningún botón, si lo hacen bien, podrán ver cómo aparece en pantalla el símbolo que hicieron (brillando en color rojo) y luego la criatura usará la habilidad que eligieron.

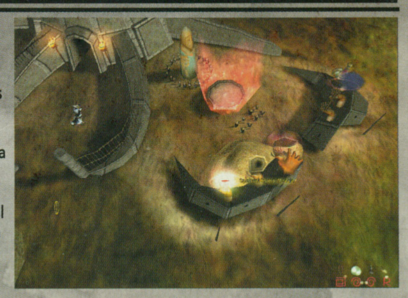
En cada pelea, las habilidades que se pueden usar dependen de lo que le hayan enseñado a su mascota, pero además, siempre van a tener un símbolo en forma de estrella que hará que el bicho ataque usando un movimiento especial que en algunos casos pega muy fuerte.

Habiendo hecho todo lo que tengan para hacer en esta especie de mundo introductorio y cuando hayan seguido todas las instrucciones de los pergaminos dorados (que terminan con la aparición de Nemesis y la muerte de la criatura gigante), se abrirá el portal que va hacia la siguiente isla.

Antes de activar el pergamino que los llevará del otro lado del portal, pueden tirar en él todo lo que se quieran llevar con ustedes y es muy importante que cada vez que pasen de mundo no se olviden de llevar la mayor cantidad de comida, madera y gente que puedan, junto con cualquier cosa que les pueda servir, muy especialmente los artefactos, ya que se ahorrarán mucho trabajo más adelante.

Segunda isla: A ponerse el delantal

1 - Los adoradores



De la tranquilidad del primer escenario pasarán a un mundo en el que tendrán que hacerse cargo de todo, empezando por edificar su aldea. En este mundo hay un dios bueno (Khazaar), que los ayudará a dar los primeros pasos y uno malo (Lethis), con quién les recomiendo no meterse por el momento.

Recuerden que hasta que el templo no esté construido no podrán hacer nada (ni siquiera grabar), así que dedíquense a llevarle madera a la gente para que trabaje más rápido y cuando el Village Store esté completo empiecen a abastecerlo (hagan que la criatura los ayude).

Al terminar el templo, los aldeanos empezar a construir un pequeño altar al costado y a partir de ahora esta estructura es la que les va a dar el poder para usar los milagros que tengan disponibles, pero para ello necesitan generar energía, que vendrá de las oraciones de quienes estén rezando en ese lugar.

Moviendo hacia arriba o hacia abajo el Tótem que está en el centro del Village Center, ustedes le indican a sus pobladores el porcentaje de gente que quieren que vayan al altar, pero cuidado, porque todo tiene un precio.

Al costado del altar, tarde o temprano aparecerán banderas indicando las necesidades de los adoradores, que son comida y descanso. Estén atentos a esto, porque si no sus fieles empezarán a morir, con la consecuente pérdida de fe y la reducción de su área de influencia, por lo que siempre es importante mantener el nivel de comida de esos muchachos bien elevado y así despreocuparse del tema por un buen rato.

Como en el modo Single Player prácticamente nunca van a necesitar usar milagros en forma demasiado constante, lo mejor es mantener el nivel de gente en el altar entre un **10%** y un **15%** así no tendrán que estar controlándolos a cada rato. Igualmente recuerden que este el porcentaje de los que van al altar, se toma con respecto al total de habitantes de la aldea, o sea que cuando la población aumente cada vez irán teniendo más adoradores sin necesidad de modificar ese porcentaje.

En los pedestales que están en el altar figuran los milagros que les puede dar la gente de la aldea que están controlando, pero a medida que vayan tomando aldeas de diferentes razas, cada una de ellas irá a construir su propio altar junto al templo, dándoles así nuevos milagros.

La plataforma que está en el centro de los altares sirve para hacer sacrificios y así ganar algo de poder extra, que quedará en reserva hasta que usen algún milagro. Basta con que coloquen lo que quieran sacrificar sobre la plataforma y listo. Si tienen pensado reinar con mano de hierro y que la gente tiemble ante ustedes, lo mejor es usar niños de vez en cuando, como para que vean quién es el que manda.

Igualmente no es necesaria tanta brutalidad, ya que siempre hay una salida menos violenta. En este caso, en lugar de gente también pueden sacrificar árboles y aunque de esa forma no conseguirán tanto poder, esto no les causará efectos negativos en la reputación.

Una vez que tengan la energía necesaria para usar cada milagro, pueden seleccionarlo tocando los símbolos que están cerca del altar, pero cuando estén lejos de ahí hay otra forma de activar los conjuros sin necesidad de volver al templo y es por medio de gestos, al igual que durante los combates entre las criaturas.

2 - Gesticulaciones y milagros

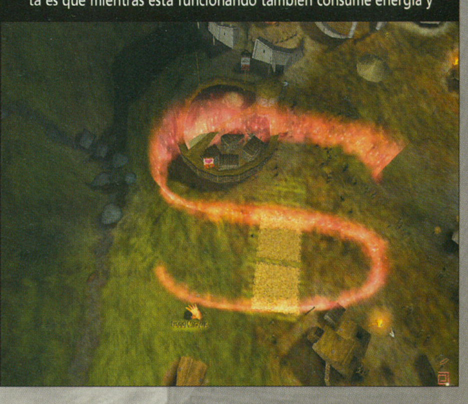
Activando uno de los pergaminos dorados que hay en el segundo mundo, el dios que ahora los ayuda les mostrará cómo es el tema de las gesticulaciones. Traten de practicar esto hasta que les salga con facilidad, porque es lo más importante de todo el juego.

Recuerden que los símbolos que representan cada conjuro que puedan usar aparecen en el ángulo inferior derecho de la pantalla, junto con una marca que les mostrará en qué sentido tienen que hacerlos.

Todos los milagros se encuentran agrupados en estas dos categorías, que son:

Milagros Normales: Se activan usando el primer gesto en forma de espiral y estos son los conjuros que pueden usar, siempre que la gente de las aldeas se los hayan dado.

Food: Sirve para crear comida.
Wood: Este se usa para producir madera.
Water: Con él pueden hacer lluvia.
Heal: Se usa para curar a la gente o a la criatura.
Forest: Crea un pequeño bosque y es muy útil para impresionar a la gente, aunque también pueden usarlo para conseguir madera. Este milagro al igual que muchos otros consume energía (Prayer Power) mientras está activo, para desactivarlo simplemente agarren el ícono que representa al conjuro (se lo puede ver encima de los árboles que produjo) y sacudan la mano hasta que desaparezca.
Flock of Birds: Este es el mejor milagro para impresionar a la gente de otras aldeas, al usarlo verán aparecer una bandada de aves. Mientras más gente haya en donde lo usen, mayor será la impresión que va a causar.
Physical Shield: Genera un escudo que protege de cualquier ataque físico lo que esté debajo de él, también consume energía mientras está activo y se desactiva de la misma forma que el conjuro Forest. Ojo, porque mientras más grande lo hagan, mayor será la energía que absorberá para funcionar.
Spiritual Shield: Funciona de la misma forma que el anterior, sólo que este impide que cualquier dios enemigo pueda actuar bajo él.
Teleport: Crea pequeños portales que pueden usar para ahorrarle largas caminatas a la gente o a la criatura. El problema que presenta es que mientras está funcionando también consume energía y



para que sea efectivo tienen que crear por lo menos dos (uno de entrada y otro de salida), por lo que no es muy conveniente. Este milagro se desactiva como el Forest o los escudos.
Fireball: Produce las tradicionales bolas de fuego.
Lightning: Con este conjuro pueden lanzar rayos desde su mano hasta que su energía se agote.
Pack of Beasts: Hace aparecer una manada de lobos que atacará a todos los aldeanos que tenga cerca. Este milagro es ideal para quienes jueguen del lado del mal y usarlo en el medio de una aldea enemiga puede causar estragos.
Storm: Crea una tormenta bastante molesta, se activa de una forma similar a la de los escudos.
Mega Blast: Este es el milagro de ataque más poderoso y es especialmente útil para destruir estructuras grandes.

La segunda categoría, son los milagros para la criatura y se activan haciendo el segundo gesto en forma de espiral, pero recuerden que todos ellos tienen una duración limitada, sus poderes son:

Strong: Aumenta su fuerza.
Grow: Aumenta su tamaño.
Compassion: Hace que la criatura sea amable, sin importar su carácter o alineación moral.
Angry: Provoca que la criatura se enfurezca con todo lo que tenga a su alrededor.
Shrink: Hace que quien lo recibe se encoja.
Freeze: Congela a su víctima.
Weak: Debilita a la criatura.
Holy Flies: Hace que la criatura empiece a rascarse sin parar.

Luego de que usen cualquier milagro, en la parte de abajo a la derecha de la pantalla aparecerá un nuevo símbolo con la forma de una letra **R** y al hacerlo podrán repetir el último milagro de una forma más directa.

3 - Construyendo

Lo primero que necesitarán para poder construir es una estructura llamada Workshop, ya que ella producirá los materiales para armar las casas. Cuando la tengan, llévenle madera de la misma forma que como al Village Store y cuando tenga la suficiente empezará a trabajar. Cada workshop produce unas cajas llamadas **"Scaffolds"** que son lo que ustedes van a usar para indicarle a los aldeanos lo que quieren que construyan. Ustedes pueden unir varios Scaffolds para formar uno más grande (se pueden combinar hasta un máximo de 7) y la estructura que conseguirán dependerá la cantidad que usen a la hora de mandar a construir. Una vez que tengan los Scaffolds en la mano, basta con llevarlos sobre el terreno y verán una representación de la estructura que pueden producir, cuando estén seguros de lo que quieren déjenlos y listo. Estas son las estructuras y la cantidad de Scaffolds combinados que necesitan para cada caso.





Abode

Estas son las casas en donde vive la gente y para que tanto la aldea como el área de influencia que ustedes tienen se expanda siempre es necesario ir dándole a la gente un techo en donde pasar la noche **(se produce con 1 Scaffold)**



Large Abode

Estas también son casas para la gente, pero con mayor capacidad. **(se produce con 2 Scaffolds)**



Workshop

Se encarga de construir los Scaffolds y es de la categoría Estructuras Civiles o "Civic Buildings" **(se produce con 3 Scaffolds)**



Creche

Esta es una guardería en la que los niños pueden crecer más rápido y los mantiene a salvo de cualquier peligro, también pertenece a las llamadas estructuras civiles **(se produce con 3 Scaffolds)**



Graveyard

Cada vez que alguien muere, la gente a su alrededor se detiene a llorar por un largo rato, que a veces puede entorpecer el funcionamiento de nuestras aldeas, sobre todo en las más pobladas, y lo que hace este cementerio precisamente es evitar que eso suceda. Esta es otra de las estructuras civiles vitales para el que la aldea progrese **(se produce con 3**



Field

Agrega un espacio para que los aldeanos puedan cosechar alimentos. **(se produce con 4 Scaffolds)**



Village Center

Esta es la primera estructura que deben crear en caso de que quieran construir una nueva aldea. **(se produce con 5 Scaffolds)**



Village Store

El almacén en donde se guardan los recursos, esta es la cuarta y última de las estructuras civiles.**(se produce con 5 Scaffolds)**



Miracle Dispenser

A diferencia de los que aparecen al resolver los distintos puzzles, los Miracle Dispensers construidos por ustedes no producen conjuros, sino que sirven para guardar cualquier milagro que tengan activo en la mano en una burbuja para utilizarlo luego. **(se produce con 6 Scaffolds)**

Además de los edificios comunes, hay una estructura especial que varía con respecto a la raza de la aldea que la construya y son las más importantes de todas, porque otorgaran diferentes poderes, muchos de los cuales son indispensables para terminar el juego.

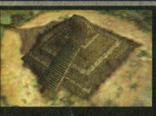
Las maravillas o "**Wonders**" basan su poder y tamaño en el nivel de fe (Belief) que ustedes tengan al momento de construirlas, además los poderes que dan son acumulativos, lo que significa que mientras más construyan, mayor será el poder que van a conseguir, el costo de estos enormes edificios es de 7 Scaffolds, pero además de esto van a precisar una inmensa cantidad de madera para completarlas (unas 40.000 unidades).

A continuación les voy a describir los beneficios que cada tipo de maravilla les puede dar.



Nórdica

Esta es la más importante de todas las maravillas y les aconsejo que tan pronto como puedan (si la aldea que está con ustedes es la de los nórdicos), construyan por lo menos dos. Lo que hace a esta estructura imprescindible es que aumenta considerablemente la cantidad de comida, madera y lluvia producida con milagros, cosa que con el correr del tiempo (y si siguen construyendo estas cosas) les permitirá llenar un Village Center hasta la manija de un solo saque, ahorrándoles un tiempo muy valioso ya que no se van a tener que preocupar por los recursos. Por otro lado reduce la cantidad de madera necesaria para construir cada estructura.



Azteca

Esta es la maravilla ideal para los dioses malignos, porque no sólo eleva considerablemente el poder de los milagros agresivos, como **Fireball** y **Mega Blast**, sino que también hace que los adoradores en el templo produzcan más energía, por lo que construyendo varias de éstas pueden conseguir un poder destructivo realmente impresionante.



Griega

Incrementa el poder del milagro "**Pack of Animals**" y a su vez hace que la gente tenga hijos más rápido.



Tibetana

Esta es otra estructura también puede traerles grandes beneficios debido a que con ella, todo lo que ustedes hagan causará una mayor impresión en la gente, también reduce el consumo de energía de los escudos y además aumenta la efectividad del milagro "**Pack of Animals**".



India

También resulta bastante útil ya que su principal función es la de aumentar la velocidad a la que se mueve la gente de todas las aldeas que estén con ustedes y además le da más poder al milagro **Lightning**.



Celta

Podría decir que esta es la más inútil de todas las maravillas ya que además de aumentar el poder de los milagros climáticos como "**Storm**", lo único que hace es aumentar la cantidad de madera que se consigue talando árboles.



Japonesa

Esta es otra de las más prácticas, ya que le da más poder a los milagros de curación, disminuye el apetito de la gente y aumenta el deseo de procrearse.

Antes de tomar cualquiera de las dos últimas aldeas de Lethis y terminar así con los objetivos principales de la segunda isla, es conveniente resolver todos los puzzles posibles y enseñarle a la criatura todo lo nuevo que pueda aprender, porque cuando el cadete de Nemesis se vea acorralado les va a arrebatar a su mascota y se la llevará al siguiente mundo.

Al abrirse el portal -y a diferencia de otros casos- no tiren nada en el interior y apresúrense a activar el pergamino que los llevará al próximo mundo, porque sino se cerrará el portal y ¿quién sabe lo que pasará de aquí en más?

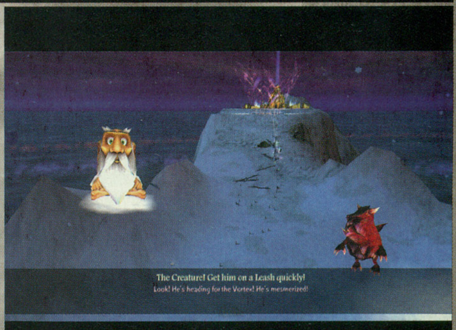
Tercera Isla: El rescate

Imagino que a esta altura ya saben cómo hacer las cosas y como diría el profeta Moki, para darle un poco más de picor, llegó el momento de ver si se las pueden arreglar solos.

Acá la consigna es simple, tomar todas las aldeas de Lethis, para liberar a la criatura, pero al empezar con una aldea Celta (por lo menos en m icaso) van a estar obligados a estar muy atentos al tema de la comida, ya que las maravillas que esta gente puede construir no ayudan demasiado.

Uno de los pergaminos plateados de esta isla les dará un puzzle en el que deben seguir a una especie de maestro de yoga hasta su templo sin que los detecte y si bien hacerlo no es demasiado complicado, es imprescindible resolverlo antes de tomar las aldeas controladas por el enemigo. Esto se debe a que cada vez que le afanen una aldea a Lethis, él usará su poder al menos una vez para recuperarla y si no logran detenerlo, tendrán que volver a impresionar a toda la aldea de nuevo.

Luego que tomen la aldea india y muy cerca de la aldea en donde comienzan este mundo se habilitará un puzzle de árboles





muy similar al de la isla anterior, que también es muy importante que resuelvan para poder avanzar rápido aquí (estén atentos, porque este puzzle no está identificado con ninguna clase de pergamino).

Por si no saben de qué se trata, observen que cada vez que agarran un árbol de este grupo de 9, alguno de los que tiene alrededor cambiarán de aspecto o por decirlo correctamente, de especie.

El asunto es lograr que los 9 árboles queden iguales y si lo hacen recibirán como premio el tan preciado milagro **Flock of Birds**, con el que tomar las aldeas restantes será mucho más fácil.

Cuando estén por tomar la última aldea del malo se rendirá, abriéndoles el portal que los llevará al mundo en donde está el segundo de los elementos que necesitan para destruir a Nemesis y en ustedes está la decisión de dejarlo con vida o no... ¿qué pasará, qué pasará? Lo que si les recomiendo es que antes de seguir, envíen por el portal suficiente gente, madera comida, artefactos (en especial piedras raras) y Scaffolds, para poder hacerle frente a lo que viene.

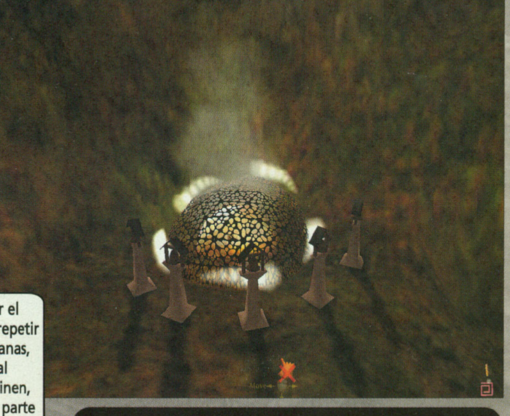
Una forma fácil de hacer que la gente se meta en el portal sin necesidad de tener que estar llevándola a mano es mandar a construir varias casas cerca de él (sin dejar que el Scaffold que pongan sea absorbido) y cuando los pobladores intenten construir por ahí, irán siendo tragados por el portal junto con todos los que vengan a reemplazarlos, de esa forma podrán dedicarse a mandar comida, madera y artefactos, acelerando el trámite de la mudanza considerablemente.

Cuarta Isla: Al mal tiempo...

Como podrán ver, esta nueva isla no es otra cosa más que la primera, aunque bastante cambiada y los primeros momentos en este lugar son la etapa más difícil que tienen que enfrentar en este juego.

Para empezar, aquí hay tres artefactos especiales de Nemesis que producen una intensa lluvia de bolas de fuego y rayos que deberán destruir si es que pretenden que les quede algo de la aldea en pie, para poder construir tranquilos.

Lo primero a hacer aquí es ir rápidamente con la criatura a la aldea más cercana (donde está el primer artefacto protegido por un escudo) y dejarla que impresione a la gente, porque recién cuando se apoderen de ese lugar estarán en condiciones de resolver el primer y más importante enigma.



Lo que hay que hacer para romper el escudo que protege al artefacto es repetir la secuencia que muestran las campanas, sin equivocarse (algo muy semejante al viejo y querido Simon) y cuando terminen, se desharán de la primera y más molesta parte de la maldición de Nemesis deteniendo así la lluvia de bolas de fuego.

Otro de los problemas que van a tener que enfrentar aquí son unos molestos ogros llamados Gremlins (¡oh! casualidad), que cuando vean que la criatura no está en la aldea irán a causar descontrol entre los pobladores y de vez en cuando se llevarán algunos de sus habitantes para el elmuerzo.

Como estos bichos son demasiado pequeños como para que la criatura pelee con ellos, lo que pueden hacer es llevarla hacia ellos para que de ese modo se asusten y se vayan, pero recuerden que de momento, resolver el primer puzzle es más importante que nada.

Claro que si quieren enseñarles a estos Gremlins lo que es bueno también pueden sacarlos a cascotazos o revolearles algo que se esté incendiando por la cabeza.
Por si no lo sabían, también es posible agarrar al vuelo o antes de que se apaguen las bolas de fuego que van cayendo, y lo mejor es que podrán usarlas como si fuera un milagro normal y así de paso pueden aprovechar para quemarles las mechas a estos bichos desagradables.
Recuerden que también es posible agarrar al vuelo cualquier otra clase de bola de fuego que les tiren, incluso si el que lo hace es otro dios.

El segundo artefacto es el que provoca que cada tanto caigan rayos, que generalmente van a ir a parar a las aldeas de ustedes y está custodiado por un ogro más grande (está cerca del lugar en donde se reúnen los molestos Gremlins) al que tendrán que llenarle la cara de dedos con su mascota, para terminar así con la última parte de la maldición de Nemesis que puede causarles problemas en este mundo.



El tercer artefacto sólo hace que el cielo esté de color rojo, por lo que no será necesario que se apuren para destruirlo. Ahora es el momento de construir en paz y ampliar lo más posible el área de influencia que tengan.

En este mundo nada es más importante que prepararse para el que viene, porque además de ser el encuentro final con Nemesis, no contarán con milagros básicos como el de hacer comida, lo que significa que antes de irse tendrán que llevar grandes cantidades de todo y cuando digo esto realmente me refiero a grandes cantidades, así que presten atención a lo que tienen que ir haciendo.

Lo primero es construir todas las maravillas Nórdicas posibles (entre doce y quince como mínimo), ya que con esto, cada vez que usen los milagros para producir recursos, estarán creando alrededor de unas 100.000 unidades de comida y madera (o más) que podrán ir tirando directamente sobre el portal, para evitar el tedioso trabajo de juntarlas con la mano, eso sin mencionar que el máximo que pueden cargar de ese modo son 20.000 unidades de lo que sea.



En el último puzzle antes de que tengan acceso al elemento que necesitan para salir de este mundo (Creed) deben liberar a una aldea de su maldición haciendo que los dos tótems con forma de calavera que están por ahí suban al mismo tiempo y a la misma velocidad, cosa que no es tan simple como parece. Lógicamente para esto necesitarán ayuda de la criatura, así que átenla a uno de los tótems con el lazo de aprendizaje, para que se encargue de levantarlo, mientras ustedes hacen lo mismo con el otro.



Otro elemento indispensable que deben llevarse son Scaffolds en gran cantidad y en varias combinaciones, sobre todo en grupos de siete, porque así estarán en condiciones de construir maravillas al poco tiempo de llegar.

Es muy importante que por lo menos traten de llevarse como mínimo 3 Scaffolds de nivel 7, producidos en la aldea **Azteca** porque estas maravillas les darán el poder ofensivo para arrasar con Nemesis en caso de que se quiera hacer el loco, gracias a la terrible potencia que le agregarán a sus conjuros de ataque.

Tampoco olviden mandar artefactos (mientras más, mejor), para tomar rápidamente las aldeas de Nemesis y por supuesto, todos los aldeanos que puedan, recuerden lo de mandar a construir cerca del portal, para que vayan marchando solitos.

Si quieren, también puden construir varios Miracle Dispenser, para así guardar en esferas todos los milagros importantes que consideren necesario llevar con ustedes, de modo que puedan tirarlos por el portal al igual que todas las otras cosas.

Con por lo menos unos 2.000.000 de unidades de comida y madera enviados a la otra isla (como siempre les digo, mientras más mejor), practicamente no tendrán que hacerse problemas por los benditos recursos y podrán poner a Nemesis contra la pared antes de que pueda reaccionar. Cuando hayan mandado todo lo que necesitaban y estén listos, nos vemos del otro lado del portal.

Quinta isla: El reino de Nemesis

1 - Carrera contra reloj

Bueno, ya no quedan grandes secretos que les pueda contar, pero todavía les tengo una sorpresita para el final.

Aquí la cosa se complica porque el tereso de Nemesis le hecha una maldición bastante fulera a la criatura de ustedes, que surtirá efecto cada noche.

Con esta maldición, además de debilitarse y hacerse cada vez más pequeña, la criatura irá cambiando su alineación moral hasta ser lo opuesto de lo que sean ustedes, o sea que si son malos se volverá buena y viceversa, por lo que hay que actuar rápido.



Construir maravillas con los Scaffolds que trajeron es el primer paso y el más importante, para empezar a expandirse velozmente y por otro lado, mientras encargan esos trabajitos pueden aprovechar para llenar los Village Center que tengan con la comida que vaya llegando por el portal.

Cuando estén al alcance de alguna aldea que no crea en ustedes, llénenla de artefactos y en cuestión de minutos sus habitantes cambiarán de parecer.



Varias de las aldeas de Nemesis también tienen maravillas propias, que son justamente lo que le da fuerza a la maldición que afecta a la criatura, al tomarlas serán destruidas por su dueño, pero no se preocupen. En este mundo el área de influencia lo es todo, así que construyan sin parar.

En medio de un pequeño bosque cerca de la aldea japonesa (la primera que podrán tomar), se encontrarán con un sacerdote que les irá dando pistas diarias sobre los efectos que cada maravilla del malo tiene sobre la criatura.

En este mundo, Nemesis basa casi todo su poder en la aldea que está más cerca de su templo, pero como sus habitantes lo adoran con un total fanatismo, no podrán tomarla hasta que se hayan encargado de todas las demás. Traten de expandirse hasta que su influencia les permita interactuar con esa aldea y cuando puedan destrúyanles el **Village Center** y el **Village Store** y no dejen que los reconstruyan, también háganle bolsa su maravilla, para quitarle más poder.
Cada vez que atacan o destruyen estas estructuras, los adoradores pertenecientes a esa aldea que están en el templo se ven obligados a volver a su aldea, sí o sí, lo que resulta particularmente útil al jugar en Multiplayer. De esta forma estarán anulando por completo a Nemesis, que sólo podrá quedarse mirando y recurrir de vez en cuando a la ayuda que su criatura le podrá prestar, pero hay algo con lo que él no cuenta y lo verán dentro de poco.

Además de expandir el área de influencia, también es importante mantener a Nemesis bajo control y para eso nada mejor que algunas pequeñas masacres en su aldea más importante, a fin de reducir un poco su población y en consecuencia su influencia, usando lo que por acá hemos bautizado como la "técnica del encendedor". ¿Cómo es esto?... simple, primero agarren algunas rocas (si son grandes, mejor) y sobre ellas tiren un par de bolas de fuego. Al hacerlo, las piedras se calentarán hasta encenderse y todo lo que tienen que hacer es agarrar una de ellas y mientras sigue prendida fuego pasarla por encima de todas las casas y personas que quieran destruir (sin soltarla). De este modo el dios contrario nunca podrá llegar a apagar todos los incendios a tiempo ya que podrán volver a encenderlos con mucha facilidad y lo mejor de todo, sin gastar magia... algo imprescindible para un verdadero



Si llegan a hacer uso de la violencia no olviden que por ningún motivo deben destruir la última aldea de Nemesis por completo, ya que de esa forma no podrán terminar con su poder.
Hacer que esta aldea crea en ustedes es una labor que requiere más paciencia que otra cosa, pero recuerden que mientras más gente haya quedado en ella cuando finalmente sea el único poblado enemigo restante, más facil les resultará impresionarlos

Luego de que hayan tomado la aldea griega y le muestren a Nemesis lo que le espera, el volcán empezará a lanzar enormes rocas ardientes hacia ella, que encima explotarán al tocar el suelo causando graves daños.

Si no tienen suficiente energía para protegerla por completo (lo cual es muy probable), al menos usen el milagro **Physical Shield** para proteger el **Village Store** y el **Village Center**.

Al pasar un tiempo los ataques del volcán se detendrán, pero lo más seguro es que tengan que reconstruir la mayor parte de este poblado.

Al tomar la segunda aldea tibetana (la que en un momento se proteje con un escudo) conseguirán una cura parcial para la maldición que afecta a la criatura y a pesar de que hasta que destruyan al malo sus efectos se mantendrán presentes, ganarán el tiempo suficiente como para actuar sin problemas.



Cuando sólo les falte tomar la última aldea de Nemesis, empezarán a caer unos rayos en forma constante y casi con seguridad, alguno de ellos destruirá alguna de sus estructuras (como ser la maravilla Griega).

Ni bien pase esto lo primero que deben hacer es bajar los totems de todas las aldeas con excepción de las que están muy cerca del templo, para que los adoradores dejen de ir a los altares.

Lo que sucede con esto es que cuando la población de esas aldeas aumente, más gente intentará llegar a su respectivo altar, pero morirán en el camino y los que los sigan para reemplazarlos van a correr la misma suerte, causando así que se les reduzca rápidamente el área de influencia.

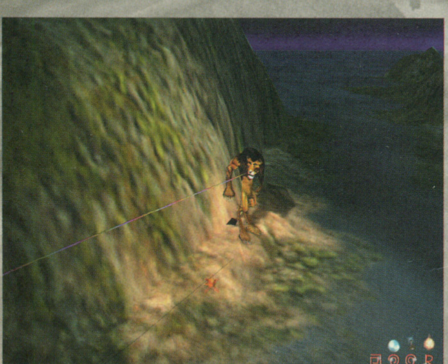
Tomar la última aldea de Nemesis es un trabajo largo, que sólo ustedes podrán hacer, por el simple hecho de que si tratan de hacer que la criatura los ayude, él levantará escudos constantemente que no la dejará actuar ni a ella ni a ustedes.

De cualquier modo, antes de ponerse a convencer a la gente de la última aldea es necesario resolver el problema de la criatura enemiga.

2 - El poder del amor

Cuando pongan a Nemesis contra la pared y ya no tenga recursos ni adoradores de donde sacar fuerzas, su criatura se convertirá en la principal molestia, ya que por todos los medios y muy insistentemente él tratará de enviarla hacia el templo de ustedes para que lo mejor que sabe hacer... o sea joder.

Como es bien sabido, por más que tengan el suficiente poder





como para eliminarla con un par de ataques con el milagro Mega Blast, ella se regenerará en su propio templo y volverá a intentar meterse en sus aldeas una y otra vez. Lo peor de esto es que si mata gente ustedes perderán influencia y se les hará mucho más difícil ocuparse del poblado que queda, por lo que sigan este consejo y si lo hacen bien tampoco se tendrán que preocupar por este problema.



Usando el milagro **Compassion**, harán que la mascota de Nemesis se vuelva buena por un rato y en ese momento aprovechen y activando el lazo de compasión, hagan doble click sobre la bestia enemiga.

Haciendo esto unirán a su criatura y a la de Nemesis, para que interactúen entre si y al estar usando el lazo de compasión, la mascota intentará amigarse con su rival..

Incentiven a su criatura para que trate de ser más amigable con su invitado, si son atacados simplemente pongan en práctica eso de dar la otra mejilla y eviten entrar en combate. En lugar de eso siempre sigan tratando de hacerse amigos de ese bicho (usen el milagro **Compassion** para acelerar el proceso).

Lo que sucederá, si son lo suficientemente persistentes, es que tarde o temprano la criatura de Nemesis preferirá pasar más tiempo dándose besitos, bailando y siguiendo a la de ustedes a donde sea, que hacerle caso a su amo, que en vano intentará usar sus lazos para tratar de recobrar el control.

Una vez que sean amigos y vean que no necesiten más del milagro Compassion para forzar la convivencia, todo lo que tienen que hacer es llevar a la criatura a algún rincón del escenario esté lejos de la influencia de Nemesis y en lo posible no muy cerca de una aldea.

Con esto la feliz pareja podrá disfrutar de la vida a puro romance, baile y joda, dejándoles el camino libre para que se puedan dedicar a impresionar al último pueblo rebelde con la más absoluta tranquilidad.

Eso sí, preocúpense por hacer que la criatura coma y descanse de vez en cuando, para que pueda seguir celebrando con su nuevo amiguito mientras que Nemesis los mira desde afuera de la cancha.

Como en las novelas de la tarde



La luz amarilla que ven a la derecha del león, no es otro más que el pobre Nemesis, suplicando que alguien le de bola.

Sin aldeas ni nada que perder, Nemesis va a convertir a su criatura en una copia de la de ustedes, pero con la moral opuesta y más fuerte, retándolos a un duelo final, así que adiós amiguitos.

Para pelear con su doble, antes es imprescindible usar el conjuro para darle fuerza a la criatura, para emparejar las cosas y no olviden curarse cada vez que lo necesiten durante el combate.

Desafortunadamente aquí no puedo darles demasiados consejos, porque obviamente las condiciones de la pelea final variarán con respecto a la criatura que estén usando.

Lo único que les puedo decir es que antes de ser derrotada, la bestia enemiga usará un poderoso milagro para curarse al menos un par de veces, así que síganle dando con todo.

Luego de que ganen la pelea final, hagan que su mascota descanse, cúrenla si hace falta y después llévenla hacia el volcán, para que luego de conseguir el último elemento, Nemesis sea historia y puedan disfrutar las bondades de ser el único dios.



Bueno, la lucha por el poder ya terminó, así que antes de despedirme voy a aprovechar este pequeño apartado final, les voy a decir cómo habilitar varias criaturas ocultas a lo largo del juego, junto con alguna que otra huevada más.

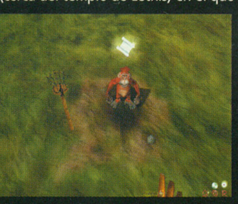
La oveja

En la primera isla, en uno de los puzzles que hay para resolver, un granjero les pide que le traigan sus ovejas que se le perdieron. Con llevarle tan solo cinco ovejas él les dará un premio (comida) y con eso la misión quedará terminada, pero en este mundo hay otras cinco ovejas desparramadas por la isla y si se las llevan todas, el hombre les dará como recompensa esta nueva criatura. Encontrar a las ovejas restantes no es un trabajo fácil, ya que para eso van a tener que recorrer la isla con la cámara muy cerca del suelo y guiarse más que nada por los balidos que escucharán cuando pasen cerca de ellas. Para cambiar de criatura lleven a la que ustedes eligieron junto a la nueva criatura que quieran usar, activen el pergamino plateado que está cerca de ella y listo. Al cambiar de mascota, la que estaban usando le pasará a la nueva todo lo que ustedes le enseñaron, junto con su carácter y alineación moral, de manera que lo único que cambiará son sus características físicas. En el caso de este bicho, la oveja no es muy fuerte pero aprende cosas con bastante rapidez y su mayor ventaja es su gran agilidad y velocidad para pelear.



El chimpancé

En la tercera isla hay un puzzle (cerca del templo de Lethis) en el que una bruja les pedirá que le lleven gente para que la rejuvenezca, llévenle aldeanos hasta que se canse y cuando deje de recibirlos llévenle un niño, de esa forma conseguirán este nuevo bicho que en sí es una especie de réplica del simio que pueden elegir al principio.



El oso pardo

En la quinta isla resuelvan el puzzle de la caca (agarrando todos los teresos con moscas alrededor... ¡puaj!) y aparecerá ante ustedes esta nueva criatura.
Salvo por su aspecto, el oso pardo es idéntico en todas sus características al oso polar.



El león

En la quinta isla hay que resolver el puzzle del lobo ciego en el laberinto (hay que guiarlo hasta la oveja) y listo. El león es muy similar al tigre en todas sus características, pero es un poco más inteligente.



El oso polar

Esta criatura se habilita a largo plazo, ya que recién podrán tener acceso a ella en la última isla, pero para conseguirla deben resolver correctamente el puzzle de los marinos en el primer mundo. Al comenzar el quinto mundo podrán ver al susodicho barco encallado cerca del lugar en donde comienzan y al acercarse a él, la nueva mascota saldrá del interior de la nave para que puedan seleccionarla. Las principales características de esta bestia son su fuerza y su resistencia, ya que a pesar de no ser muy rápido, puede ser un muy duro rival a la hora de combatir.
La contra que tiene es que aprender le cuesta más de lo normal, por lo que deberán tenerle paciencia.



La cebra

Para conseguirla hay que resolver el puzzle del círculo de la vida en el segundo mundo. Para ello deben poner en el círculo un lobo (pueden encontrarlos cerca de alguna playa), una piedra caliente (usen el milagro Fireball para calentarla, pero no la coloquen cerca del lobo para no quemarlo) y por último un sorete de la adorada mascota que los acompaña... sí, leyeron bien, un sorete. Luego cubran todo el círculo con el milagro Spiritual Shield y a cobrar. La cebra es la criatura más veloz de todas (para moverse en el escenario) y aunque su fuerza no es la gran cosa, aprende bastante rápido.



La tortuga

Podrán tenerla resolviendo el puzzle del pescador en el cuarto mundo (hay que hacer que todos los peces entren en la red).
No se dejen engañar por su aspecto, porque sin ser la más fuerte, es la más inteligente y la más rápida para pelear.



La cabina telefónica

En la primera isla, busquen la península más pronunciada de todas, vayan hacia ahí y hagan el gesto para activar el lazo de la criatura, luego hagan el gesto que ven abajo (de izquierda a derecha). Si lo hacen bien, aparecerá una cabina telefónica y al activarla escucharán mensajes de la gente de Lionhead, grabados mientras trabajaban en el juego.





ACCION / ARCADES

X-Com: Enforcer

Durante el juego, presionen ~ luego escriban alguno de los siguientes códigos para activar su correspondiente función:

xgod	Modo Dios
allammo	Munición completa
killpawns	Matar a todos los enemigos
xfly	Volar
xghost	Atravesar paredes

setjumpz [número]
Altura de salto; 500 es la inicial
setspeed [número]
Velocidad; 2 ies la inicial

Dirt Track Racing

Obtener 1.000.000$
Usen "**MEGASAXON**" como nombre en modo "career".

Serious Sam

Usen ` para abrir la consola y escriban alguno de estos trucos:

please god	Modo Dios
please giveall	Todos los ítems
please killall	Matar a todos los enemigos
please open	Abrir todas las puertas
please fly	Volar
please ghost	Atravesar paredes
please invisible	Invisibilidad

Insane

Tipeen estos trucos en el menú principal:

INEEDMORECARS
Habilita todo menos los generadores
TERRAFORMERS
Generador de Pistas
INEEDMOREMAPS
Todas las pistas
GOKARTZ
Ruedas pequeñas en vehículos
BIGFOOTZ
Ruedas grandes en vehículos
BIGHEADZ
Conductores cabezones
BOXERZ
Conductores con manos y pies grandes
FONEKART
Nivel secreto
SPEEDRACER
Carrera rápida

ESTRATEGICOS

Tropico

Durante el juego mantengan apretado [Ctrl] luego escriban alguno de los siguientes códigos para activar su correspondiente función:

pesos	20000$ adicionales
contento	Suma 10 a Happiness
rapido	Construye rápido

Cossacks - European Wars

Presionen ENTER y luego escriban alguno de los códigos:

supervizor
Niebla On/Off
money
Recursos
izmena
Cambia jugador con las teclas del NumPad (1-9)
multitvar
Presionar "P" para acceder a todas las unidades
www
Activa los trucos: "supervizor", "multitvar" e "izmena"
Gods
Ayuda de los dioses
AI
Controlar enemigos
resources
Todos los recursos
shield
Cañon infinito

Outlive

Durante el juego, presionen [Enter], luego escriban alguno de los siguientes códigos para activar su correspondiente función:

#can i play with madness	Modo dios
#fortunes of war	Dinero extra
#fear of the dark	Mapa completo

Desperados: Wanted Dead or Alive

Para entrar al cheat mode tienen que apretar LEFT SHIFT + F11 y luego podrán usar los siguientes códigos:

timeless	Para el tiempo
fidel castro	Ver diálogo
medic	Ver ayudas
powerman	Nueva arma
schneider	Terminar el nivel en curso
clint	Ganar el nivel en curso
jackal	Munición
hollow man	Invisibilidad
show me all	Ver todos los objetos
zeus	Ayuda de los dioses

WW2: Normandy

Durante el juego, presionen ~ luego escriban alguno de los siguientes códigos para activar su correspondiente función:

noclip
Atravesar paredes
give [item] [1-100]
Hacer aparecer el ítem indicado y la cantidad

Nombres de los ítems
machete
colt45
machinegun
rifle
bazooka
colt45ammo
machinegunammo
rifleammo
bazookaammo
backpack
grenade
landmine

The Moon Project

Durante el juego, escriban "cheater 1" para habilitar el modo de trucos. Luego, luego escriban alguno de los siguientes códigos para activar su correspondiente función:

idkfa
Escudo, energía y munición
nobelprize
Todo los desarrollos
gohome!
Destruye el edificio seleccionado
judgementday
Destruye todos los oponentes visibles
tromaville
Dañar a todos los oponentes visibles
hotground
Poner minas

AVENTURAS/RPG

Evil Islands: Curse of the Lost Soul

Durante el juego presionen ~ para abrir la consola y luego ingresen "**thingamabob**". Luego que el mensaje "Activated!" aparezca en pantalla los podrán activar estos códigos:

@godmode(0,1)
Modo Dios
@givestrength(getunitofplayer(0,0),XXX)
Obtener fuerza XXX (# de puntos)
@givedexterity(getunitofplayer(0,0),XXX)
Obtener destreza XXX (# de puntos)
@giveintelligence(getunitofplayer(0,0),XXX)
Obtener inteligencia XXX (# de puntos)
help
Lista de comandos de la consola
give 0 money x
Obtener x suma de dinero
give 0 exp x
Obtener x suma de Experiencia
fps 0 o 1
Ver cuadros por segundo

Nota: Los trucos "give 0 exp xxx" y "give 0 money xxx" solo se pueden usar luego que hayan llegado al primer pueblo y solo en la pantalla de campamento.

CORREO

NUESTROS LECTORES EXPRESAN SUS OPINIONES Y NOS DAN CON UN CAÑO

Muhaha. ¿A que no saben quién está en los controles otra vez? ¡Yooo! ...Está bien, che, no protesten. Esta sección sufre constantemente de las ausencias de Martín, que va y viene. Como se imaginarán, durante mayo el tipo se rajó a la E3 y nos dejó a todos cargados de trabajo, mientras él, Fernando (su inseparable compinche de aventuras, son una especie de Batman & Robin) y los demás se paseaban del brazo con las conejitas de Playboy. ¡Si ustedes supieran la verdad! Trajeron más de ciento cuarenta fotografías de la exposición, y ochenta son de los atorrantes posando con las promotoras. Después dicen que los días de la muestra son extenuantes... En fin, no es que esté envidioso... paso al correo, ¿eh? ¡Mejor!

Mensaje eliminado

¡Hola, XPC!

Aquí molestándolos por 4° vez Naty... para los que me conocen Dra. Lamour. El motivo de este mail (¡esperen, denme una oportunidad antes de terminar en Mensajes Eliminados!) es para contarles mi decepción y enojo cuando compré la última revis...

He aquí el motivo: mi kerido Diego Blanco, me parece muy noble tu intención de querer "PERFECCIONAR" la revista y respeto tu opinión... %#!?*$&@["#!° peeeeeeeero... ¿decir que la sección Los Irrompibles está al pedo? No soy muy experta en cuanto a juegos, es verdad... pero me gustan los juegos multiplayer y creo que el trabajo que hacen estos mikos contando sus experiencias personales (sí, son personales, es verdad que Moki pierde la paciencia tratando de domesticar a un minino siamés) hace que muchos de los usuarios de este modo de juego nos sintamos identificados leyendo sus notas... como te contestó Martín, jugá por dial-up (no me digan k soy la única k todavía no tiene cablemódem) y vas a ver k sentís cierto efecto dejà vu... no sólo nos es útil a los k jugamos por inet sino k, en lo personal, es mi cuota de humor para empezar el mes...

Respecto al correo me parece muy acertado el criterio k se utiliza para elegir cuáles se publican, a excepción del ultimo número donde se traspapeló el tuyo y apareció publicado, obvio... Si te fijás hay de todo, críticas, elogios, consultas, y por k no... experiencias. Sería feo k nos prohibieran el derecho a expresar nuestras opiniones, ¿no te parece? Pero bueno, ésta es sólo mi opinión y habrá muchos puntos de vista al respecto.

Estimado Sr. Honestidad (léase Darío Gandulla): En cuanto a la nota "ADN vs. IRROMPIBLES", trataré de ser breve y no ofender a nadie... bah, hoy estoy de malas. Soy adicta a CS y diríamos k no soy de lo mejor jugando a esto. Juego con los ADN y no sólo por inet, sino también en locales LAN y puedo decir k no son cheaters... creo k el tema pasa por otro lado y me ha tocado vivir esta clase de persecuta ... hay días k uno está inspirado y es fácil k te acusen de tramposo.

Quizás el hecho de ser una de las pocas mujeres adictas a CS ayude, ya k si tengo la suerte de kedar 1° en los stats (créanme, muy de vez en cuando eso pasa) enseguida empiezo a recibir acusaciones de cheaters... ¡¡justo yo!! No creo k se justifique dejar de ir a divertirte con tus amigos por tal motivo. Es más, estuve a punto de tomar tal decisión pero por otros motivos, como recibir insultos sin justificativo alguno, y k nadie se pare a dar la cara, pero no les voy a dar el gusto... jeje, ni sueñen en librarse de mí.

Tomátelo con soda.

Bueno, gente, aquí los dejo... mis felicitaciones por la revista y para mí así está bárbara... ¡Ah! Olvidaba mencionarlo... necesito su ayuda para reclutar mujeres para mi clan de CS así podemos hacer un desafío con Los Irrompibles... si se animan, claro está.

Atte., NatyLamour

¡Oh, Doctora Lamour! El desafío ha sido hecho. De todas maneras, no creo que haya mujeres dispuestas a medirse contra guerreros tan fenomenales como Los Irrompibles. ¡Imposible! Mujeres así no existen, y si existieran no podrían contra los mikos, porque caerían dulcemente enamoradas a sus peludos pies y no podrían ni agarrar el mouse. Muha. Pocas veces han sido vistos hombres tan rudos.

Pino papelito

Hola, escribo por primera vez a la revista, no para felicitarlos, lo cual no creo que haga falta, ustedes saben que son la mejor revista de juegos, sino porque quería comentar la nota de "El Jinete Sin Cabeza" de la revista número 43, porque plantea una gran contradicción, por un lado dice que los juegos 3D cada vez necesitan más requerimientos (lo cual es cierto), pero por otro lado se queja de los "papelitos" que se utilizan para los árboles y cosas así. Yo soy programador de juegos, y si eso se hace de esa forma es porque imagínense que un juego de las dimensiones de los actuales, utilizando árboles realmente 3D (que no sean "papelitos"), utilizaría mucha más máquina de la que necesitan ahora (y digo muuuuucha más máquina). No me malinterpreten, que defienda a los "papelitos" no quiere decir que esté a favor de que todos los juegos se realicen en 3D, al contrario, pienso que por ejemplo WARCRAFT III no va a ser tan bueno como WARCRAFT II o STARCRAFT, porque cambia gráficos por jugabilidad, y estos gráficos son mejores hasta cierto punto, son mejores en el sentido de que dan más libertad y opciones en el juego, pero en un juego de estrategia de este tipo no son necesarios los gráficos 3D, lo único que hacen es estorbar y a cambio de una buena calidad de un juego con imágenes pre-renderizadas en 2D que además funciona en casi cualquier máquina. Pero las ventajas del 2D vs. 3D terminan ahí; salvo casos muy puntuales, como por ejemplo WORMS, no hay posibilidades de hacer un juego en 2D que simule una realidad (imagínense un FPS en 2D ¿?), lo que hace el 3D es generar nuevos horizontes en el campo de los juegos, pero para que estos funcionen decentemente en una máquina se debe utilizar elementos que pueden no aportar mucha realidad (¡va!... NADA), pero hacen que el juego pueda funcionar en máquinas que no son de última generación o que todavía no existen, pero si lo que

quieren es que el juego sea REAL, sin árboles "papelito", entonces jueguen a juegos como (cuando salga) UNREAL II, y disfruten de la calidad de gráficos; claro, el juego les va a salir mucho más caro de lo que dice la caja, porque van a necesitar cambiar la máquina.

Predator

Personalmente siempre busco jugabilidad, y si los gráficos de un juego son hermosos, tanto mejor. Me gustan los gráficos en 3D, pero también me encantan los que están en sólo dos dimensiones si son bien detallados y cumplen su función. Este mes jugué a dos juegos que no utilizan gráfica en 3D, Desperados y Myst III: Exile. Ambos brillan, estéticamente hablando, y en ningún momento me dije "serían bárbaros en tres dimensiones". Esos juegos simplemente son alucinantes, y a ambos los puse en la categoría de excelentes. Si hubieran sido hechos en 3D, hubieran perdido gran parte de su encanto, sino todo. ¿Qué opinan los demás?

Preguntitas molestas

¡HOLA, GLORIOSA EDITORIAL POWER-PLAY!

Primero y principal, quiero felicitarlos por la revista, por la garra que ponen, y porque cada número está mejor que el anterior. Los sigo desde ese poderoso N° 13, que me partió el bocho. Desde entonces no dejé de ir todos los 4 de cada mes a romperle las tarlipes a mi diariero diciéndole: "¿Che, te llegó la Xtreme?", y él como siempre me contesta: "No, pibe, cuando llegue te la mando"; y uno agacha el marote y le dice "Ok". Quiero mandarle un saludo al trío de capos de la editorial que para mí son DaN, Martin V. y Santiago V., que gracias a ellos me hacen parecer un enfermo mental, al verme mi familia reírme a carcajadas solo en un cuarto como un idiota.

Bueno, ahora a las preguntitas molestas:

¿Qué me conviene comprarme: una GeForce 2 MX 64 MB SDR (genérica), una GeForce 2 GTS 32 MB DDR (genérica), una ATi Radeon 32 MB DDR u otra placa que no supere los $230?

Te conviene una GeForce 2 GTS porque tiene memorias más rápidas. Te recomiendo entrar a www.nvidia.com y mirar las diferencias entre una placa y otra. Y muchas gracias por los cumplidos. Hace que los demás mikos del staff se pongan celosos.

Por favor, contéstenme este mail, porque nunca me los contestan; no me interesa que lo publiquen sino que me puedan contestar esa duda. Ya que sólo me falta la placa de video para armar MI PC NUEVA.

Muchas Gracias.

Leandro Rocasalvo

Max Payne in the ass

Hola, me llamo Aníbal y hace unos días leí la nota de Max Payne en Datafull.com y estaba leyendo una cosa que no podía entender. ¡Cómo puede ser que la versión para PS2 es mejor gráficamente que la versión PC! ¿? Yo que me gasté un montón de guita en un Pentium III 800MHz con la GeForce MX ¿y ahora me vienen a decir como si nada que la versión para PS2 es mejor gráficamente? Y eso sin contar las posibles bajas de cuadros por segundo que puede sufrir, y que en la consola no creo que estén porque sino quedarían muy mal. ¿Por qué se va a ver mejor en la PS2? ¿Qué se creen que es mi PC, moco e´ pavo? Si al final cuando estén las dos versiones terminadas y la de PS2 se vea mejor y quizás más rápido, ahí sí me voy a calentar mal como Max Payne y voy a ir a ametrallarlos de e-mails ofensivos porque están desperdiciando todo el poder de las PC, y a la vez están desperdiciando mi dinero. Tengo un Pentium III 800, una GeForce MX,192 MB, ATA100 7200, CUSL2, ¿qué más quieren que tenga para jugarlo? ¿Una GeForce 3? Ni ahí, ni lo sueñen, todavía estoy en la cuota 4 de la MX, ¡ja! ¿Que ya mismo cambie a Pentium 4? Tampoco.

Las consolas de nueva generación, como la PlayStation 2 de Sony, tienen un procesador gráfico súper potente. Tanto, que el año pasado el ministro de seguridad japonés quiso prohibir la exportación de la consola aduciendo que un grupo terrorista podría utilizar el GPU para guiar una ojiva nuclear de ésas que van reconociendo terreno. Exageraciones del ministro, claro. De todas maneras, sí, los juegos de PS2 se ven absolutamente fantásticos, y al verla en acción nada podría salvar a tu mandíbula de romperse contra el piso. Por supuesto, la velocidad de las PC se incrementa permanentemente en todos sus componentes, por lo que no tardará en dejar atrás a la Play 2 e, incluso, a la Xbox, la consola de Microsoft que aparecerá en los primeros meses de 2002. Si Max Payne se verá mejor o no, habrá que comprobarlo. Tené en cuenta que los televisores requieren menos resolución. ¡Y no creas que en las consolas los juegos no se arrastran! Pasa muchas veces, siempre depende de cómo un juego es programado.

No me gustaría mandarles e-mails como estos a los creadores del futuro Duke Nukem Forever, porque están programando la segunda parte del mejor juego del año 96-97, al que yo todavía tengo en el disco rígido. ¡Afuera Quake! Como dice Duke Nukem en una parte del juego: "Ain´t for quake", en verdad no sé qué dice, pero me parece que dice algo malo sobre Quake, a mí me suena como: "¡Quake, no existís!" Sólo le falta esa risa bruta para terminar la cargada. ¿Me pueden decir qué dice? ¡Estaría bueno saber que es como una rivalidad con Quake y lo jugaría solamente para escuchar esa frase!

Bueno, me despido, y quisiera que publiquen la carta. ¿Puede ser? Please!

¡Chau!

"Ain´t for quake" es algo así como "no estoy para temblores", una frase sarcástica del bruto Duke obviamente dirigida a Quake, su eterno rival.

¡Sonate!

Hola qué tal, mi nombre es Emilio Giménez, y el objeto de esta carta no es una posible publicación sino más bien una consulta... Tengo que comprarme una placa de sonido, y estoy en la duda ya que estaba usando una Monster Sound MX300, de Diamond, que me resultó excelente. Tenía el Aureal 2 y todo eso; ahora bien, no sé si comprarme una Sound Blaster MP3, XGamer, una Monster MX400 o bien comprarme otra MX 300. Descarto la Live! Platinum por el precio... Mi máquina es una PIII 500 con 128 de RAM. Fundamentalmente uso la máquina para los juegos, escucho mp3, pero no sintetizo ni nada así, es decir nada profesional, y no sé qué pensaran Uds. pero Diamond se está yendo a la lona... me metí en la página de ellos y... pobre... y pareciera ser que Creative va a pasar a ser lo que Nvidia es en video... es decir, lo único. Entonces, primero, ¿ustedes qué usan normalmente? Segundo, si tuvieran que decidir, y el valor casi es el mismo, ¿cuál elegirían?

Casi todos nosotros tenemos una SB Live!, aunque yo en casa tengo una Monster Sound MX300, de la cual no puedo quejarme porque produce un excelente sonido posicional (tengo un sistema con cuatro satélites y un subwoofer) y con los últimos drivers que hubo de Aureal soporta EAX además de Aureal 2.0. Sin embargo, lo que te conviene es comprarte una placa de la línea Sound Blaster Live! económica. La Platinum no vale la pena para lo que hacés.

La MX300 no existe más, y la MX400 no tiene el mismo procesador. Además, EAX ya es un estándar.

Se los pregunto así, informalmente, suponiendo que no se va a publicar, así evitamos el protocolo, etc., soy consciente que Creative publica en la revista y evito el compromiso.

Que Creative publique en la revista no tiene nada que ver.

Mi duda radica fundamentalmente en que he visto en otras máquinas que las Creative se ubican en el System Tray (por ende en memoria) y a mí mucho eso no me convence... Además, no sé si utilizan memoria propia o me roba de la RAM normal.

Podés impedir que cualquier aplicación quede residente en memoria y malgaste tus preciosos megas de RAM. En Windows 98SE, entrá en Herramientas del sistema > Información del sistema, y en la ventana nueva mandate al menú Herramientas / Programa de configuración del sistema, hacé clic en la solapa Inicio y sacá el check en las aplicaciones que no querés cargar al arrancar Windows. En la mayoría de las aplicaciones, también podés impedir la instalación de programas residentes (que quedan en la bandeja del sistema) haciendo una instalación personalizada.

Les agradezco su atención, además de decirles que me parece un gran laburo el de la revista, ya me habían publicado la otra vuelta, y veo con placer que crecen día a día. Aquí va una critica constructiva (obvio) sobre la revista: me gustaría que se le diera un poquito más de bola a la parte hardware, los informes están copados, pero me queda sabor a que son pocas las cosas que analizan por número, entiendo que obviamente sale más software que hardware, pero podrían hacerse algún test más... sobre todo de la parte de procesadores o comparativos, porque hay mucha gente que no sabe, lo escucho a diario, qué comprarse, si Intel o AMD, para qué es cada cosa, sobre rígidos, etc. Es útil para los jugadores ya que a menudo debemos invertir si queremos seguir jugando.

De a poco vamos a ir agregando más artículos en la sección Hardware. ¡Paciencia!

Les mando una saludo grande, por favor sigan así, y les agradezco la mano. Vuelvo a pedir perdón por la informalidad de la carta. Gracias.

Emilio

Pino papelito II

Hola, amigos de XPC, me llamo Guillermo y soy de Bernal, los sigo desde el #20 y la verdad es que mis halagos se gastaron en mis 9 mails anteriores, supongo que aunque no los publicaron, igual los habrán leído... Sí, claro... :)

Aunque les cueste creer a muchos, sí los leemos. ¿Cómo creen que hacemos para seleccionar las cartas para esta sección? :)

La razón de este es desahogarme de alguna manera y opinar sobre la nota de la sección "El Jinete Sin Cabeza" que escribió César Isola Isart y cuyo título dice "¡Basta de pinos papelito!" y agrega "Harto de los gráficos en 3D... harto". Deseo solidarizarme a pleno con esto y va mi explicación del por qué. Tengo 25 años y soy un pendeviejo, ni viejo ni pendejo, normal digamos y vi muchos juegos desde el viejo Grand Prix de Accolade que corría en CGA (4 colores) en mi vieja PS2 modelo 25 de IBM.

Sentí la emoción de conducir un Porsche a varios Km/h con Porsche Unleashed, el sudor de mi frente con Hidden & Dangerous y Soldier of Fortune y el terror con Nocturne y muchas otras cosas más con las cuales me hacían desarmar mi PC y darle besos a mi placa aceleradora... :) Esos gráficos son realistas, hermosos y perfectos, sumamente cuidados y detallados al máximo; pero el problema siempre sucede cuando se hace abuso de las cosas, en este caso la aceleración y los gráficos en 3D, resucitando nuevas versiones en 3D de antiguos clásicos en 2D que se habían marchado con la gloria puesta encima y muy bien ganada y que hoy con 3D son otra porquería acelerada digna de "El Lado Bizarro".

Un juego que me mantuvo horas sin respirar frente a la pantalla fue SWAT 2, y esperé deseoso por la tercera parte. Luego de generar misiones y escenarios todo el tiempo, me encontré con SWAT 3 totalmente en 3D y distinto, es buen juego sin duda pero de haber querido esto me hubiese comprado un Rainbow Six y no hubiese esperado tanto tiempo para nada, una lástima sin duda...

Mi humilde opinión se resume diciendo que los gráficos en 3D son necesarios para determinados juegos pero no todos, no tratar de hacer un juego de estrategia en 3D cuando se vería mejor en 2D, sólo porque así lo dicta la tecnología. ¡Parece una moda tonta e insoportable que hasta para jugar al truco necesitaré dentro de poco una NV15!! :)

¡Saludos!

Guillermo

P.D: El sábado fui al casamiento de un primo de mi novia y en un arrebato de mi mente quemada, comparé a todos los que bailaban felizmente entre las luces con Los Sims! Sí, sí, estoy hecho mi... pero créanme que no noté diferencia alguna, sobre todo por los movimientos de uno de ellos, ¡YO!... ¿Qué más? ¡Will Wright, sos un nerd insoportable pero tenés razón! :)

P.D.2: Scud Racer Super GT es un juego que vi y del que me enamoré hace mucho en un local de fichines, mi pregunta es: ¿Existe éste para PC? ¿Dónde puedo adquirirlo? ¡GRACIAS!

No me suena ese juego. Si alguno sabe de él, que avise.

El Harakiri, oh boy

El motivo de este mail es comentarles que estoy vendiendo mis revistas Xtreme PC desde la número 1, debido a que me mudo dentro de unos meses, y necesito lugar para otras cosas mías y de mi familia. No es para menospreciar su trabajo ni para ofenderlos, realmente necesito hacerlo.

Sniff... ¡me dan ganas de comprármelas yo! :(

Las revistas se encuentran en excelente estado, lo pueden comprobar, y como tengo entendido que hay gente que se comunica con Uds. pidiendo números atrasados, éstas les pueden venir bien. El precio se puede tratar, escuchando primero sus ofertas. Por favor, respóndanme al mail gustavo_crespo@hotmail.com y, desde ya, muchas gracias.

Gustavo Daniel Crespo

Aguante yo

Bueno, me cansé de corregir. Una pregunta, muchachos: ¿ustedes fueron o tienen pensado ir a la escuela? A partir de ahora, pongo las cartas como vienen.

Hola chicos de xtreme pc me llamo mauricio vivo en jose c. paz. En los 23 años de existencia que tengo yo nunca habia visto semejante despliegue grafico de un juego como el Halo, pero si realmente el juego esta siendo desarrollado para x-box y pc como puede que haya tanta diferencia en cuantos a la calidad grafica y estabilidad si la x-box y la pc comparte casi los mismos componentes en su hardware si realmente la x-box posee un pentium 3 733mhz con 64 mb de ram, disco rigido y bla bla bla. entonces el que tenga una pc tendria que actualizar su pc a una caracteristica iguales o superiores que la x-box por ende microsoft podria licenciar o que por lo menos que las empresas que desarrollan o que desean desarrollar juegos para x-box

puedan trasladar los juegos sin problemas a pc teniendo en cuenta con las pc que se venden hoy actualmente es muy superior al hardware de x-box entonces en cuanto salga la consola la brecha de pc y consola va a desaparecer o ya desaparecio si no fijense muchachines fanaticos de Dragon Ball Z que ya hay una compania que va a desarrollar un juego para pc y antes era un milagro que saliera un juego de consola a pc lease mk4, street fighter , sega rally, etc......

Si la consola del querido-odiado Bill esta siendo aclamado como la octava maravilla del mundo como dicen segun los desarrolladores de juegos que estan del lado x-box por que c!!!$$$%^%^@@@ no hacen juegos para pc lease konami, capcom, sega, tecmo, etc.... Entonces no me digan que necesitan expertos o programadores de juegos para pc por que es complicado programar para esta plataforma no va a ser una excusa en cuanto salga la consola teniendo en cuenta que la x-box es igual o parecida a la pc.

Pregunta 1 = de las companias de juegos que van a desarrollar juegos a x-box excepto bungie por Halo (ya estoy impaciente por tener el juego), hay otras que planean sacar una version para pc?

Respuesta 1 = si hay varios que van a sacar los juegos para xbox porque bill se firmo todo con todo el mundo asi que por ende hay varias companias que estan haciendo los juegos para todas las plataformas que conocen porque les conviene por ende van a hacer mucha mas guita porque venden a mas publico.

Pregunta 2 = que pasa con sega que hace rato que no sacan un juego a pc?

Respuesta 2 = sega estaban concentrada en desarrollar titulos para la dreamcast pero ahora que decidio no seguir fabricando la consola se va a dedicar de lleno a hacer juegos para todas las plataformas.

Pregunta 3 = como diablos consiguieron el demo de aero dancing f si esta todo en japones? si alguno de ustedes lo puede traducir mejor!!!!

Respuesta 3 = Fernando andaba mirando unas minitas manga en una pagina japonesa y encontro el aero dancing f y yo lo puse en el cd porque queria ver si alguien me decia que lo habia podido jugar el unico que lo podria traducir es Fito pero no quiere salir del baño?

Pregunta 4 = Mattel tiene la licencia de Robotech ustedes saben algo como va el desarrollo del juego?

Respuesta 4 = me temo que Mattel se va a mandar una mega pizza con la licencia pero es mejor esperar mientras hacen el juego para ver como es este Robotech hecho por Mattel.

bueno esto es todo muchachos zombies (por que realmente me sorprende como laburan, 12 de la noche y empezar a escribir las maravillas de Black & White despues de ver expedicion robinson y terminar hasta no se que hora?) ja ja

Poco tiene de gracioso no sabes como laburamos a veces noche y dia para que la revista cada vez sea mejor y espero que no te ofendas con mis respuestas y porque no corregi la carta vos sabes que es todo una joda y lo hice con buena onda es que en este momento son las dos de la mañana y me caigo de sueño.

Suerte y sigan asi asi asi asi asi asi bla bla bla!!!!!!!

PD3: AGUANTE XTREMEPC Y TODO POR 2$, MARIO Y MARCELO!!!!

A todo nivel académico

La verdad que cuando vi el video de DUKE NUKEM FOREVER con el enigme del quake2, en sus cds me dije, "que cantidad de juegos casi completos que existen en esos rigidos de las empresas y nunca pero nunca van a ser jugados por nadie", el DUKE estaba casi completo, pero vino el unreal y cago todo, al creador se le metio en la cabeza, uy que lindo se ve, lo cambio... (menos mal que el proyecto continua), igual que Romero con su daikatana que primero tubo el enigme de quake1 y luego se paso al del quake2 (si con el enigme del quake2 estaba horrible, ni me imagino lo que debe ser ese juego con el del quake1, solo Romero sabe)8)

Uno de los juegos que me llaman mas la atencion y "lastima" de que nunca podre jugarlo es el no muy conocido juego llamado PREY de 3drealms ,se acuerdan? cuando los creadores decian que iba a ser un juego nunca antes visto ,con un enigme de ultima generacion llamado PORTAL TECHNOLOGY, el protagonista iva ser un indio llamado talon brave un indio apache a este juego lo esperaba antessss de que salga quake1, espera va y espera viene, sale una noticia que los programadores de este juego le van a dar una mano a los programadores del duke, todavia nose si lo cancelaron o que, asi que...habra que esperar cuando se termine el DNF. La cantidad de juegos casi completos olvidados son varios, como el AMEN,la aventura frafica de WARCRAFT, PLANET OF THE APES, WEREWOLF, BABYLON 5 SPACE COMBAT SIMULATOR, ETC nunca saldran de los rigidos de las empresas..., estaria bueno que pongan este tema en el jinete con cabeza, sin ,digo. Bueno ya que estoy escribiendo, este email me justaria opinar del DOOM3, nose ustedes y demas fanaticos de los fps, pero yo estoy totalmente emocionado por la futura salida de este titulo.

DOOM1 fue para mi como mi padre del fanatismo de los videojuegos en mi vida, halla por 1995 con mi primera 486dx2 comenze con el principe de persia1 ,monkey1,y uno llamado ABYSMO creo, creo que de Juan Carmak tambien, pero un dia me compre una revista gallega con cd y traia el demo de DOOM, la verdad que me facine con ese juego, espetaculares graficos, terror absoluto escuchando los ronquidos de los bichos esos marrones que te daban electricidad, etc asi que como dije antes el DOOM3 va a ser algo sorprendente, con esos graficos ULTRA ESPETACULARES movimientos faciales, sombras reales, y mostros satanicos... 8),por lo que vi en el video de la presentacion de la GEFORCE3.

PD1: un saludo para los estudiantes de la facultad de ciencias naturales de la plata, que supongo no ser el unico que lea esta revista...

PD2:AGUANTE UNREAL 2 TAMBIEN.

Andres Falero Aleman
fantasma1@uol.com.ar

El "enigme" a que se refiere Andrés es el "engine", quiero suponer, es decir, el motor gráfico sobre el que funciona un juego. Lo aclaro porque en muchas cartas preguntan qué es un engine. Una vez más, sepan disculpar que no corregí esto tampoco, ya estoy casi dormido... ¡Martíiiiin, volvéeeeee!

Ah, el ganador de la carta del mes es *Leandro Rocasalvo*. ¡Felicitaciones!

PARA COMUNICARSE CON XTREME PC...

...tienen dos caminos. Por un lado, por medio de CARTA a nuestra redacción, por el otro vía Internet por E-MAIL.
Carta: EDITORIAL POWERPLAY - XTREME PC - Paraguay 2452, 4° "B" (1121) - Capital Federal / E-mail: xtremepc@ciudad.com.ar

números atrasados

SOLO PARA EL INTERIOR DEL PAIS

XTREME PC TE BRINDA EN CADA NUMERO LAS MEJORES PREVIEWS, REVIEWS Y NOTAS ESPECIALES, ADEMAS DE LA MAS COMPLETA COLECCION DE TRUCOS Y SOLUCIONES DE LOS MEJORES JUEGOS DE PC. ACORDATE QUE LOS NUMEROS 4 (Feb. 98) Y 6 (Abr. 98) ESTAN AGOTADOS.

NUMERO 1 (Nov. 97): Soluciones: Hexen 2 - Comanche 3 - Trucos: Dungeon Keeper - Heroes of Might & Magic II - Wargods - Carmageddon - Redneck Rampage - Shadow Warrior - MDK - Diablo. / **NUMERO 2 (Dic. 97):** Soluciones: 3 Skulls of the Toltecs - Trucos: Mageslayer - Darklight Conflict - Jedi Knight: Dark Forces 2 - X-Men: Children of the Atom - Interstate '76 - Moto Racer - Carmageddon - Quake II - POD - Helicops - NHL '98 - Age of Empires - Settlers II - Total Annihilation - X-Com III: Apocalypse, etc. / **NUMERO 3 (Ene. 98):** Soluciones: Safecracker - Trucos: F-22 Lighting II - Need for Speed 2 - Postal - Shadows of the Empire - Quake: X-Men - Test Drive 4 - Blood - Men in Black - Twinsen's Oddysey - NBA Live '98 - Gene Wars - Imperium Galactica - M. of Orion 2 - M.A.X. - Theme Hospital - Syndicate Wars - etc. / **NUMERO 5 (Mar. 98):** Soluciones: The Curse of Monkey Island (2da Parte) - Broken Sword: The Smoking Mirror (1ra Parte) - Trucos: Mortal K. Trilogy. / **NUMERO 7 (May. 98):** Trucos: Balls of Steel - Nightmare Creatures - Andretti Racing - Battlezone - Grand Theft Auto - Lego Island - Tomb Raider II - Oddworld: Abe's Oddysee - Street Fighter Zero - SWIV 3D - Incubation - Age of Empires - Myth: The Fallen Lords - Sid Meier's Gettysburg! - Warwind II - Dark Earth - Diablo: Hellfire - Heavy Gear - Wing Commander: Prophecy. / **NUMERO 8 (Jun. 98):** Soluciones: Zork: Grand Inquisitor - Trucos: Streets of SimCity - Death Rally - Crusader: No Remorse - Frogger - Crusader: No Regret Sub Culture - Excalibur 2555 AD - Extreme Assault - Chasm: The Rift - Croc - Worms 2 - Jet Moto - Starcraft - Liberation Day - Uprising - Close Combat II - Constructor - Black Dahlia - Legacy of Kain - Deer Hunter - Comanche 3 - X-Wing vs. Tie Fighter. / **NUMERO 9 (Jul. 98):** Soluciones: LOL: Guardians of Destiny (1ra Parte) - Trucos: Jedi Knight: Mysteries of the Sith - Interstate '76 Arsenal - Tomb Raider II - Turok Sub Culture - Die by the Sword - Rayman Gold - Army Men - Dreams: to Reality - Shadow Master - Last Bronx - Power Boat Racing - Destruction Derby - Descent II - Battlezone - WarBreeds - Command & Conquer: Red Alert - Jane's F-15 - Joint Strike Fighter - Longbow 2 - The Curse of Monkey Island - Triple Play '99 - Deer Hunter. / **NUMERO 10 (Ago. 98):** Soluciones: LOL: Guardians of Destiny (2da Parte) - Trucos: Dark Reign - Total Annihilation - Warcraft II - Fallout - Warbirds 2.01 - Actua Soccer - Trophy Rivers - FIFA: Rumbo a Francia '98 - SimCopter - Die Hard Trilogy - Outwars - Spec Ops - Unreal - Blood. / **NUMERO 11 (Sep. 98):** Soluciones: Commandos: B.E.L. (1ra Parte) - Trucos: Guía con todos los movimientos de Mortal Kombat 4 - Reviews: Heart of Darkness Sanitarium - X-Wing Collector Series y más. / **NUMERO 12 (Oct. 98):** Soluciones: Sanitarium - Commandos: Behind Enemy Lines (2da Parte) - Trucos: Sin - Duke Nukem 3D - Wargames - SWAT 2 - Reviews: PC Calcio 6.0/ PCFútbol 6.0 Extensión 1 - Headrush y muchos más. / **NUMERO 13 (Nov. 98):** Soluciones: Hardwar - Warlords y Commandos: B.E.L. (3ra Parte) - Trucos: Mortal Kombat 4 (más movimientos) - Need for Speed 3 - Rainbow 6 - Reviews: Dune 2000 - Need for Speed III y muchos más. / **NUMERO 14 (Dic. 98):** Soluciones: Commandos: B.E.L. (última parte) - Hopkins FBI y Egipto 1156 A.C. - Trucos: Outwars - Commandos - Triple Play '99 - Incoming - Reviews: Grim Fandango - Shogo: M.A.D. - NFL Blitz y muchos más. / **NUMERO 15 (Ene. 99):** Soluciones: Grim Fandango y X-Files: The Game - Trucos: Half-Life - Tomb Raider III - Blood II - Shogo - SiN - Reviews: FIFA '99 - PCFútbol 6.0: Apertura '98 - Tomb Raider III - SiN y muchos más. / **NUMERO 16 (Feb. 99):** Soluciones: 380 trucos para tu PC y la solución de Quest for Glory V - Reviews: Thief: The Dark Project - Oddworld: Abe's Exoddus y muchos más. / **NUMERO 17 (Mar. 99):** Soluciones: Quest for Glory V: D. Fire y Heart of Darkness - Trucos: Trespasser - Wargasm - Dethkarz / **NUMERO 18 (Abr. 99):** Reviews: Worms Armageddon - T. Drive 5 Soluciones: Beavis & Butthead DO U - Carmageddon - China: Crimen en la Ciudad Prohibida - Trucos: Sim City 3000 - Thief - Turok 2 - Grand Touring - SCARS / **NUMERO 19 (May. 99):** Reviews: X-Wing Alliance - Requiem: Avenging Angel - Fighter Squadron Soluciones: Baldur's Gate (1ra. Parte) - Resident Evil 2 Trucos: Kingpin - Need for Speed III - Army Men 2 - Actua Soccer 3 - Commandos:BTCD / **NUMERO 20 (Jun. 99):** Reviews: StarWars Episode I: TPM y Racer Soluciones: Baldur's Gate (2da. Parte) - Ring Trucos: SWEP1:TPM - South Park - Worms Armageddon / **NUMERO 21 (Jul. 99):** Reviews: Mechwarrior 3 - PCFutbol 7.0 - Alien vs. Predator - Viva Football - EverQuest y muchos más! Soluciones: Black Dahlia Trucos: Racer - Drakkan - Rollcage - Redline - Jeff Gordon - Need for Speed: High Stakes / **NUMERO 22 (Ago. 99):** Reviews: Dungeon Keeper 2 - Descent 3 - Heavy Gear II - Outcast Soluciones: SW:Ep 1 La Amenaza Fantasma (1ra Parte) Trucos: Kingpin - Descent 3 - Heavy Gear II / **NUMERO 23 (Sep. 99):** Soluciones: SW Ep.1: La Amenaza Fantasma: Segunda Parte Trucos Mortyr - Dungeon Keeper II - Railroad Tycoon II - Reviews: Hidden & Dangerous - Darkstone - Fly! - Roland Garros '99 / **NUMERO 24 (Oct. 99):** Soluciones: Discworld Noir - Hidden & Dangerous (1ra. parte) - Everquest - Reviews: Shadowman - System Shock 2 - LOK: Soul Reaver - ReVolt y mucho más! / **NUMERO 25 (Nov. 99):** Soluciones: Hidden & Dangerous (2da. parte) - Reviews: FIFA 2000 - Homeworld - Freespace II - Driver y mucho más! / **NUMERO 26 (Dic. 99):** Soluciones: Homeworld - Hidden & Dangerous (3ra. parte) - Reviews: NHL 2000 - Wheel of Time - Flight Simulator 2000 y mucho más! / **NUMERO 27 (Ene. 2K):** Trucos: Siete páginas con más de 270 - Reviews: Quake III: Arena - Unreal Tournament - TR: The Last Revelation - SWAT 3 y mucho más! / **NUMERO 28 (Feb. 2K):** Soluciones: Indiana Jones y la Maquina Infernal (1ra Parte) - Cydonia - Reviews: Battlezone 2 - PC Fútbol 2000 - Grand Prix 500 - PC Atletismo 2000 y mucho más! / **NUMERO 29 (Mar. 2K):** Soluciones: Planescape: Torment - Battlezone II - Gabriel Knight 3 - Indiana Jones y L.M.I. (2da Parte) - Reviews: Los Sims - Championship Manager 3 y mucho más! - **NUMERO 30 (Abril. 2K):** Soluciones: Planescape: Torment - Championship Manager Temp. 99/00 - Fausto: Los Siete Misterios del Alma - Trucos: Die Hard Trilogy 2 Test Drive Le Mans y más! - **NUMERO 31 (Mayo. 2K):** Soluciones: Atlantis II - Guía Est. Messiah - Trucos: Rollcage Stage II - Thief 2 - Messiah - Gangsters y más!

Junio 2000
NUMERO 32



Especial: Informe E3 2000, con todos los juegos que se vienen! - Soluciones: Thief 2 - Starlancer y Dracula Resurrection Trucos: Alien vs. Predator Gold - Codename: Eagle - Starlancer y más!

Julio 2000
NUMERO 33



Especial: Informe de los nuevos juegos con el engine de Quake III Arena - Previews: Midtown Madness 2 - Sacrifice - Soluciones: MDK2 - Trucos: Daikatana Counter Strike - Vampire - Independence War y más!

Agosto 2000
NUMERO 34



Especial: Informe saga Monkey Island - Previews: Commandos 2 - Simsville Reviews: Diablo II - Deus Ex - Soluciones: Metal Fatigue y Deus Ex - Trucos: Deus Ex - Flying Heroes - Earth 2150 - Shogun: Total War

Septiembre 2000
NUMERO 35



Especial: Reportaje exclusivo a los creadores del nuevo Alone in the Dark! Reviews: Grand Prix 3 - KISS Psycho Circus - H.M. FAKK 2 y mucho más! Soluciones: Icewind Dale Trucos: Star Trek DS9: The Fallen - H.M. FAKK 2

Octubre 2000
NUMERO 36



Especial: Metal Gear Solid Previews: Quake III Team Arena, Mafia y más! Soluciones: Metal Gear Solid - Homeworld Cataclysm - Trucos: Kiss Psycho Circus - Klingon Honor Guard - Carmageddon TDR 2000

Noviembre 2000
NUMERO 37



Especial: Commandos 2 Previews: Emperor Battle for Dune y más! Soluciones: 1ra Parte de Baldur's Gate II Shadows of Amn Trucos: Metal Gear Solid - Motocross Madness 2 - Crimson Skies - SimCity 3000 Unlimited

Diciembre 2000
NUMERO 38



Previews: Return to Castle Wolfenstein - Fallout Reviews: Escape From Monkey Island - FIFA 2001 Sacrifice - Rune - Starship Troopers y más! Soluciones: Escape From Monkey Island y Baldur's Gate II

Enero 2001
NUMERO 39



Previews: Majestic - Venom Mechcommander 2 Reviews: Hitman - American McGee's Alice - Tomb Raider Chronicles - Resident Evil 3 Nemesis - Project IGI y más! Soluciones: Guia completa de Hitman Codename 47

Febrero 2001
NUMERO 40



Especial: Clive Barker's Undying - Previews: Hidden & Dangerous 2 - Battle Realms - Desperados - Reviews: Oni - CounterStrike Soluciones: Guia del Giants: Citizen Kabuto - Trucos: Giants - Army Men - NFS: Porshe 2000

Marzo 2001
NUMERO 41



Especial: Operation Flashpoint - Previews: The Sims: House Party - Warrior Kings - Hostile Waters Reviews: NBA Live 2001 - Age of Sail II - Gunlok - SimCoaster Soluciones: Guia del MechWarrior 4 - Trucos: Sacrifice - F1 2000

Abril 2001
NUMERO 42



Especial: Unreal 2 Previews: Baldur's Gate II - Fly! 2 - Worms World Party Reviews: Undying - NASCAR Racing 4 - Star Wars: Battle for Naboo Soluciones: Todos los secretos de Undying Trucos: Star Wars: Battle for Naboo - Oni - Undying

Mayo 2001
NUMERO 43



Especial: Halo - Black&White Previews: Fredom Force - Global Operations - Soldier of Fortune 2 Reviews: Fallout Tactics - Tribes 2 - F1 World Grand Prix 2000 - Worms World Party Trucos: Serius Sam - The Sims: House Party - 4x4 Evolution - Hostile Waters

COMO CONSEGUIR LOS EJEMPLARES ATRASADOS:

Obtenerlos es muy sencillo, sólo hay que tener en cuenta que estos métodos son válidos únicamente para los que vivan en el interior del país. Para realizar tu pedido sólo tenés que optar por alguna de las siguientes opciones:

A Giro Postal o Telegráfico:

Si querés pedir las revistas por este método, tenés que acercarte hasta cualquier sucursal de Correo Argentino y enviarnos un Giro Postal o Telegráfico por el valor total de los números solicitados (fijate bien que el costo varía si es un ejemplar con CD o no), indicando en el giro que es para "**Martín Varsano - DNI 21.495.971**", a la siguiente dirección: "**Casilla de Correo N° 1488 - Correo Central (C1000WAO) - Capital Federal**".

Por favor especificá en el reverso del giro cuáles son los ejemplares que querés y que son de XTREME PC.

A vuelta de correo vas a recibir tus números atrasados. No tenés que pagar costo adicional por el envío.

B Pedidos Contra Reembolso:

Este es el método ideal si no querés moverte de tu casa para pedir ejemplares atrasados. Lo podés hacer por cualquiera de estas dos formas:

1- Por teléfono, al **(011) 4961-8424**. El horario de atención telefónica es de Lunes a Viernes de 12 a 18 horas.

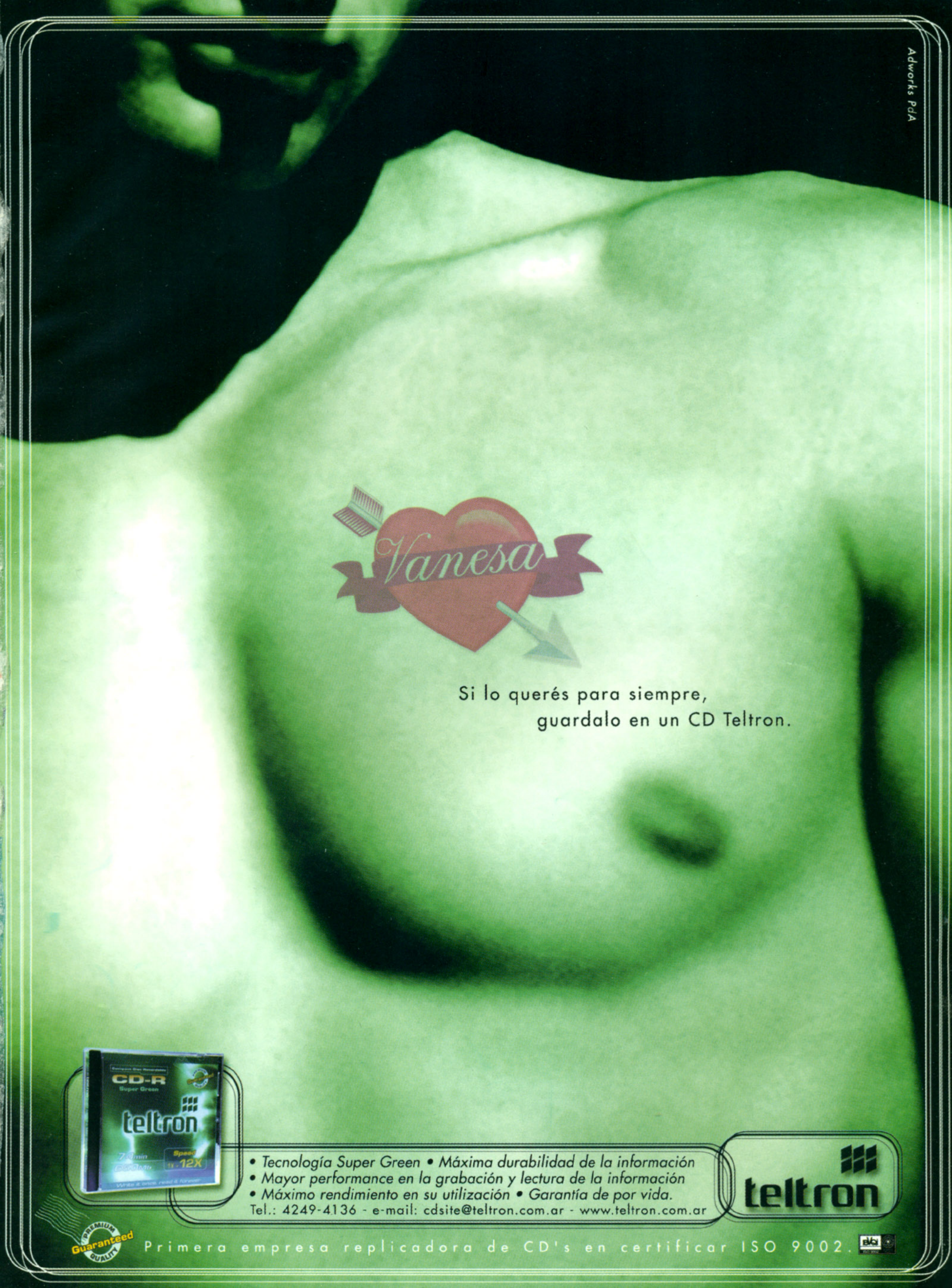
2- Por e-mail, a la siguiente dirección: **ventasxpc@ciudad.com.ar**, indicando en el mensaje cuáles son los ejemplares que querés y que son de XTREME PC.

El precio indicado de envío es estimativo, y puede variar según el peso. Tampoco está incluido el costo de las revistas, que es el siguiente: **$4,90** (números 1 al 18) - **$6,90** (números 19 al 31) y **$7,90** (número 26, y del 33 en adelante).

En todos los casos es necesario especificar claramente el NOMBRE Y APELLIDO del destinatario, **DIRECCION, CODIGO POSTAL, TELEFONO, CIUDAD** y **PROVINCIA**. IMPORTANTE!: La falta de alguno de estos datos (el teléfono es imprescindible en la opción de contra reembolso) puede impedir el envío de los ejemplares solicitados.

Estos recargos son unicamente para el método de contra reembolso:

Hasta 4 ejemplares	$3,75 (más el costo de la/s revista/s)
Hasta 8 ejemplares	$6 (más el costo de la/s revista/s)
Hasta 12 ejemplares	$8 (más el costo de la/s revista/s)


Adworks PdA
Vanesa
Si lo querés para siempre,
guardalo en un CD Teltron.
CD-R
Super Green
teltron
Speed
12X
• Tecnología Super Green • Máxima durabilidad de la información
• Mayor performance en la grabación y lectura de la información
• Máximo rendimiento en su utilización • Garantía de por vida.
Tel.: 4249-4136 - e-mail: cdsite@teltron.com.ar - www.teltron.com.ar
teltron
Premium Guaranteed Quality
Primera empresa replicadora de CD's en certificar ISO 9002.



cdmarketonline.com.ar
SATISFACCIÓN PARA IMPACIENTES...
www.cdmarketonline.com.ar / venta OnLine contra-reembolso y tarjeta
MICROCENTRO: Lavalle 523 Capital Tel: 4393-2688
SUBTE: Línea B Estación FLORIDA - Línea D Estación 9 de JULIO
CENTRO: Av. Córdoba 1170 Capital Tel: 4375-1464
SUBTE: Línea D Estación TRIBUNALES - Línea B Estación URUGUAY
AMERICAN EXPRESS
OCA
MasterCard
VISA


¡DEMOS ÚNICOS!
Arcanum
Echelon
Tropico
eRacer
Z: Steel Soldiers
Safari Biathlon
PATCHES Y ADD-ONS
Starcraft 1.08b
Front Line Force 1.2
Day of Defeat 1.2b
Diablo II 1.06b
QIIIA Demos CPL
y mucho más!
XTREME PC
ISSN 0329-5222
El presente CD corresponde a la edición Número 44 de XTREME PC y se entrega sin cargo junto al ejemplar. Prohibida su venta por separado.
Para instalar la interface, ejecute el archivo "SETUP.EXE" que se encuentra en la raíz del CD.
CD1
NUMERO 44
XTREME CD


DUKE NUKEM
FOREVER
¡LOS MEJORES VIDEOS DE LA E3!
Duke Nukem Forever
Max Payne
Project Eden
Hidden & Dangerous 2
Battle Realms
Medal of Honor: Allied Assault
Warcraft III
Conflict Zone
y el avance de Final Fantasy, la película!
XTREME PC
ISSN 0329-5222
El presente CD corresponde a la edición Número 44 de XTREME PC y se entrega sin cargo junto al ejemplar. Prohibida su venta por separado.
CD2
NUMERO 44
XTREME
CD